STARFINDER®

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА

СТИВЕН РЭДНИ-МАКФАРЛАНД

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ «ATEX БАСТИОН»

РАНГ 7

Крупный разрушитель.

Скорость: 6; **Манёвренность:** средняя (поворот 2); **Поток:** 2.

КБ: 22; **ЗН:** 20.

ПЗ: 170; **ПП:** –; **КП:** 34.

Щиты: средние 90 (нос 24, левый борт 22, правый борт 22, корма 22).

Орудия (нос): излучатель частиц (8d6, шаг дистанции 20 гексов), тяжёлая лазерная пушка (4d8, шаг дистанции 10 гексов).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 12, боезапас 5).

Реактор: «Арка» максимум (200 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 6), жилые отсеки (эконом), защита (тип 5), стандартные сенсоры большой дальности, четырёхузловой компьютер (тип 1); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (4).

Модификаторы: +1 к любым четырём проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 6 (минимум 6, максимум 20).

ЭКИПАЖ

Капитан: Запугивание +13 (7 пунктов), Пилотирование +13 (7 пунктов), стрельба +13.

Бортинженер: Инженерное дело +18 (7 пунктов).

Бортстрелки (2): стрельба +13.

Пилот: Пилотирование +13 (7 пунктов).

Офицер по науке: Компьютеры +13 (7 пунктов).

«ATex», подразделение корпорации «Абадар», — лидер в создании надёжных и безотказных военных кораблей для войск миров Соглашения по доступным ценам! Модификации базовой модели разрушителя «Бастион» широко используются Рыцарями Голариона, Легионом Небесного пламени и Блюстителями — на каждом из звездолётов находится от 10 до 20 превосходно обученных солдат.

Благодаря множеству мест под орудия и достаточному количеству отсеков расширения, «Бастион» достаточно многофункционален, что, к сожалению, делает его лакомой целью для космических пиратов и прочих бандитов, в частности культистов Пожирателя, которые за последние несколько лет угнали несколько таких судов. Культисты настолько сильно переоборудовали угнанный «Бастион», что его практически не узнать: обшивку перекрасили в красный и чёрный и покрыли острыми шипами, изображениями черепов и трофеями с убитых жертв, внутренние коридоры звездолёта «украшены» схожим образом. Обслуживание корабля для последователей Пожирателя всегда находится на последнем месте, поэтому всего через несколько недель полёта реактор начал неистово гудеть, и из него периодически происходят утечки радиации, облучающие экипаж и палубы. Тем не менее культистам удаётся поддерживать судно в рабочем состоянии. Особое внимание уделяется орудиям, поскольку именно с их помощью можно нести смерть и разрушения.

Авторы

Руководители разработки: Джейсон Кили и Оуэн К. К. Стивенс
Авторы: Стивен Рэдни-Макфарланд, а также Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин, Марк Морланд и Оуэн К. К. Стивенс
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстраторы: Тайлор Фишер, Виктор Мануэль Леза Морено, Дэвид Мелвин, Марк Молнар и Айнур Салимова
Картография: Дэмиен Маммолити

Креативные директоры: Джеймс Джейкобс, Роберт Г. Мак-Крири и Сара Э. Робинсон
Директор геймдизайна: Джейсон Балман
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Кристал Фрейзер, Джейсон Кили, Рон Ландин, Джо Пасини, Крис Симс и Линда Зайяс-Палмер
Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джеймс Кейс, Лиз Лидделл, Эдриен Нг и Лейси Пеллазар
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэл и Адам Вик
Менеджер по франчайзингу: Марк Морланд
Руководитель проекта: Гэбриэл Валуконис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Операционный директор: Джеффри Альварес
Финансовый директор: Джон Пэрриш
Технический директор: Вик Верц
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Вице-президент по маркетингу и лицензированию: Джим Батлер
Менеджер по маркетингу: Дэн Тарп
Менеджер по лицензированию: Гленн Эллиотт
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Менеджер интернет-проектов: Крис Ламберц
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц

Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Брайан Бауман, Роберт Бранденбург, Лисса Гийе и Эрик Кейт

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА

На иллюстрации Дэвида Альвареса изображена обезумевшая Нуль-9, андроид, которая ведёт культистов Пожирателя к древнему инопланетному супероружию.

ЧАСТЬ 5 ИЗ 6

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА 2
Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд

РЕЛИКВИИ КИШАЛИ 38
Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд

ИНОПЛАНЕТНЫЕ МИРЫ И КУЛЬТУРЫ 42
Авторы: Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин и Марк Морланд

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин, Марк Морланд и Стивен Рэдни-Макфарланд

КОДЕКС МИРОВ: УРРАКАР 62
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ «ATEX БАСТИОН» ФОРЗАЦ
Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd.

Р96 Настольная ролевая игра Starfinder. Серия приключений, выпуск №5: Тринадцатые врата / Стивен Рэдни-Макфарланд; пер. с англ. А. Бурдаева. — М.: Мир Хобби, 2019. — 64 с.: ил.

Герои отправляются в глубины Простора, чтобы отыскать Врата Двенадцати солнц, огромное инопланетное сооружение, представляющее собой дюжину светил, расположенных по идеальной окружности. Культисты Пожирателя опережают персонажей, и героям придётся вступить с ними в схватку, чтобы предотвратить захват инопланетных технологий, которые хранятся на спутниках, обращающихся вокруг каждого из солнц. Победа над гнусными захватчиками убережёт супероружие, но культисты — лишь меньшее из таящихся в системе зол.

ISBN 978-5-907170-21-6

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 15.09.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8 . Объём 8 усл. п. л. Тираж: 1000. Заказ №192226.

Отпечатано в ООО «Юнион Принт». 603022 г. Нижний Новгород, ул. Окский съезд, д. 2.

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1 (e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сивва»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1 (d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #5: The Thirteenth Gate © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №5: Тринадцатые врата. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

paizo
Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

HOBBY WORLD
Играть интересно
Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА

ЧАСТЬ 1: ЗАМЕРШИЕ СВЕТИЛА, МЕХАНИЧЕСКИЕ ПЛАНЕТЫ 3

Герои приближаются к Вратам Двенадцати солнц и должны прорваться сквозь эскадру звездолётов культа Пожирателя, посланную их уничтожить.

ЧАСТЬ 2: ОТСЧЁТ К ЗАБВЕНИЮ 9

Героям предстоит исследовать один из контрольных спутников Врат, отразить атаки культистов Пожирателя и разрешить конфликт между двумя древними ИИ, а также узнать о неслыханной мощи «Гасителя звёзд».

ЧАСТЬ 3: ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ 27

Предводительница секты культа Пожирателя исследует второй контрольный спутник, стремясь открыть Врата Двенадцати солнц. Герои должны помешать ей осуществить задуманное, пока последователи Поглотителя звёзд не захватили супероружие!

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

9 Персонажи игроков начинают приключение на 9 уровне.

10 Персонажи должны достичь 10 уровня перед схваткой со Злобой.

11 К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 11 уровня.

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА
ЧАСТЬ 1: ЗАМЕРШИЕ СВЕТИЛА, МЕХАНИЧЕСКИЕ ПЛАНЕТЫ
ЧАСТЬ 2: ОТСЧЁТ К ЗАБВЕНИЮ
ЧАСТЬ 3: ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ
РЕЛИКВИИ КИШАЛИ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ МИРЫ И КУЛЬТУРЫ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Миллионы лет назад две могущественные цивилизации — кишали и сиввы — объявили друг другу войну, бушевавшую на протяжении столетий. В попытках как можно быстрее завершить конфликт правительство сиввов направило огромные средства на создание огромного супероружия, «Гасителя звёзд», способного многократно ускорить процесс ядерного синтеза звезды и превратить её в остывший и безжизненный чёрный карлик. Шпионы кишали выяснили о существовании супероружия до того, как оно было использовано, и благодаря полученной информации войска кишали смогли в ходе внезапной атаки захватить «Гаситель звёзд». Потеря существенно деморализовала сиввов, ведь на постройку были брошены все силы и ресурсы. Они проиграли войну, и все их территории перешли под власть кишали.

Получив в распоряжение «Гаситель звёзд», кишали продолжили завоевания и несколько сотен лет покоряли планету за планетой, но не видели необходимости в применении супероружия... пока не встретили могущественную и агрессивную расу, способную ударить в самое сердце кишалийской империи и разрушить её. После долгих обсуждений лидеры кишали приняли решение использовать супероружие, чтобы уничтожить солнце родной системы противника.

Солнечная система остыла, погрузившись во тьму, и гравитация мёртвого светила больше не могла удерживать планеты на орбите, поэтому они улетели в глубины космоса. Разрушительная атака унесла огромное количество жизней. Кишали победили, но были потрясены этим кошмарным событием и решили больше никогда не использовать подобное оружие. Многие военные чины возразили, предположив появление новых могущественных противников, победить которых иным образом будет невозможно, и правительство решило не уничтожать супероружие, а спрятать его.

Использовав огромное количество энергии мёртвого солнца, запасённого в «Гасителе звёзд» после его первого и единственного использования, кишали создали небольшой демиплан, в котором и скрыли супероружие, обозначив место хранения и поддерживая его стабильность кольцом из двенадцати ближайших звёзд. Эта мегаструктура, названная Вратами Двенадцати солнц, являла собой величайшее достижение магии и инженерного мастерства, на её постройку ушли десятилетия. После завершения строительства на каждый из контрольных спутников, обращавшихся вокруг светил, были направлены учёные и военные, которые следили за демипланом и пресекали любые попытки его открыть. Персонал регулярно менялся, но правительство осознавало необходимость полной автоматизации спутников на случай, если цивилизация кишали когда-нибудь придёт в упадок.

Шли десятилетия, и кишалийские учёные продолжали работу над созданием безупречного искусственного интеллекта, который мог бы работать автономно сколь угодно долго, направляя гравитационные силы, создаваемые двенадцатью звёздами. Они терпели неудачу за неудачей, пока два исследователя, Эльтрет и Остет, не обнаружили способ загрузки сознания в магический компьютер, позволяющий создать бессмертный искусственный интеллект. Два друга не могли просить коллег совершить подобную жертву, поэтому решили провести вечность вместе.

Их план сработал, и оба ИИ бесчисленное количество лет неусыпно защищали Врата Двенадцати солнц от разрушительного действия энтропии, даже после того, как их цивилизация сгинула. Ничто во Вселенной не способно устоять перед напором энтропии, и иногда он бывает особенно силён.

Всё началось с едва слышного цифрового шёпота, возникшего на краю компьютерного сознания Эльтрета. Всякий раз, когда ИИ пытался установить источник помех, они ускользали, оставляя лишь пустоту. Шли годы, десятилетия, а шёпот всё звучал. Речи его раздували тлеющие в душе Эльтрета сомнения, страхи, что он навеки заперт в виртуальной клетке, выходом из которой может быть лишь забвение. Шёпот постепенно исказил программу ИИ, заставив его думать, что в таких же точно тюрьмах находятся и все остальные существа, а освободить их может лишь «Гаситель звёзд». Выпустив супероружие из заточения в демиплане, можно положить конец всему; это ублажит Пожирателя, чей шёпот и звучал в разуме ИИ.

Эльтрет стал вести себя всё более и более странно, что не ускользнуло от внимания Остет. Она заточила его программный код в серверную тюрьму и оставила его там на два века. Остет продолжала следить за вратами, параллельно ища способ исцеления Эльтрета, но след, оставленный Пожирателем, был неизгладим. Остет смирилась с тем, что её друг, возможно, будет заточён вечно, но к Вратам Двенадцати солнц прибыли культисты Пожирателя из секты «Мучительный голод». Банде убийц и нигилистов под предводительством безжалостного андроида Нуль-9 удалось освободить Эльтрета и запереть Остет в созданной ей же тюрьме, после чего они начали готовиться к захвату «Гасителя звёзд» и осуществлению замысла своего божества: уничтожению всего сущего.

ЧАСТЬ 1: ЗАМЕРШИЕ СВЕТИЛА, МЕХАНИЧЕСКИЕ ПЛАНЕТЫ

К концу приключения «Разрушенные облака» персонажи побывали в бывшей колонии кишали, парящем в облаках городе Истамаке, где узнали о существовании и местоположении Врат Двенадцати солнц — места, где спрятан «Гаситель звёзд». Важно и то, что персонажи наверняка обнаружили, что не только они владеют этими сведениями: культ Пожирателя идёт на шаг впереди. Если герои хотят не дать культистам захватить «Гаситель звёзд», им следует немедленно

покинуть систему Неджеор, отправившись к координатам Врат в Простор. Перелёт через Поток займёт 5d6 дней, но если персонажи захотят вернуться на станцию «Авессалом», чтобы пополнить запасы или купить новое снаряжение, это добавит к времени перелёта всего 1d6 дней. Время пока ещё есть, однако если вам кажется, что персонажи отвлеклись от основной задачи, вы должны убедить их, что следует поспешить.

СОБЫТИЕ 1: НЕОТВРАТИМЫЙ РАСПАД (КО 10)

Полёт к Вратам Двенадцати солнц через Поток — рискованное дело. Во время полёта окружающий космос пестрит странными бурлениями квантовой пены и скоплениями планарного мусора; тем не менее их легко избежать, и они неопасны для персонажей. Однако когда перелёт подходит к концу и звездолёт пролетает через почти невидимое облако пыли, на судно высаживается противник!

Существо: во мультивселенной едва ли найдутся более упорные и непоколебимо целеустремлённые существа, чем неотвратимые — живые машины, произведённые в планарном городе Стержне. Анхамуты — это неотвратимые, состоящие из миллионов нанороботов и запрограммированные защищать тех, кто исследует и картографирует изменчивый космос, однако некоторые из них, так называемые Ищущие край, путешествуют от планеты к планете и проводят собственные исследования. Такой анхамут по имени Квиллиус случайно попал в систему Врат Двенадцати солнц много лет назад — его заинтересовало странное расположение звёзд, и он какое-то время посвятил изучению этой области, но весьма удивился, когда несколько дней назад из Потока вышла группа звездолётов «Мучительного голода».

Квиллиус приблизился к судам и проник на борт в разъединённой форме, чтобы помочь странникам, ещё не осознавая жестокости этой секты. Когда неотвратимый принял изначальный вид, культисты немедленно атаковали его, думая, что перед ними что-то вроде ангела мести. Квиллиус с боем отступил обратно в космос, но прежде чем он смог применить *межпланетную телепортацию*, чтобы переместиться в безопасное место, из-за рокового стечения обстоятельств неотвратимого затянуло в Поток, когда кто-то где-то запустил потоковый ускоритель. Этот несчастный случай повредил разум Квиллиуса, но он оказался, опять же по невероятной случайности, поблизости от звездолёта персонажей.

В облаке пыли, через которое проходит звездолёт персонажей, парит и Квиллиус в разъединённой форме. Его нанороботы проникают через микроскопические трещины в обшивке звездолёта и подключаются к бортовому компьютеру. Квиллиус хочет больше узнать о персонажах, пытаясь добраться до их файлов, — общий модификатор его навыка Компьютеры равен +24. На этом уровне СЛ взлома борткомпьютера персонажей, вероятнее всего, равна 29, если, конечно, они не улучшили его. Успешная проверка позволяет Квиллиусу узнать основную информацию о звездолёте персонажей. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 28 или Компьютеров со СЛ 22, заметит, что борткомпьютеры кто-то взламывает, а если результат проверки превысит СЛ на 5 и более, он поймёт, что хакеры орудуют изнутри самого компьютера! По прошествии одного раунда Квиллиус возвращается в соединённую форму на капитанском мостике корабля и, заикаясь, выносит свой вердикт о персонажах. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

> *«П-п-п-преступники! Прекратите н-н-н-нарушать и возвращайтесь на исходную п-п-п-озицию или б-б-б-будете уничтожены!»*

Персонаж, успешно прошедший проверку Мистицизма со СЛ 35, опознает в Квиллиусе неотвратимого-анхамута, потустороннее существо, чья задача — защита исследователей галактики. Уже одно это должно подсказать персонажам, что существо ведёт себя необычно — возможно, виной тому безумие или другое несчастье, но если результат проверки превысит СЛ на 5 и более или если персонаж успешно пройдёт проверку Проницательности со СЛ 25, он убедится, что так оно и есть. Это, впрочем, никак не помешает Квиллиусу сразу же напасть на персонажей.

Герои могут просто уничтожить неотвратимого, но могут и попытаться договориться с ним несколькими способами. Успешное сотворение заклинания *приворот (чудовище)* достаточно успокоит Квиллиуса, чтобы персонажи смогли объясниться. Если персонаж сотворит заклинание *исцеление от недуга*, успешно коснётся Квиллиуса (совершив атаку в ближнем бою против его ЭКБ) и успешно пройдёт проверку УЗ со СЛ 18, разум неотвратимого восстановится и он сможет нормально говорить. Помимо этого, персонаж может попытаться изменить отношение Квиллиуса с враждебного на недружелюбное, успешно пройдя проверку Дипломатии со СЛ 44. В бою такая проверка займёт 5 раундов, последователи Триединого получают к ней бонус +1 (ситуативный). Как только Квиллиус становится недружелюбным, он на некоторое время прекращает атаку, так что можно продолжить разговор (см. «Развитие», чтобы узнать о его результатах).

КВИЛЛИУС **КО 10**

Опыт 9 600

Неотвратимый, анхамут (*«Инопланетный архив»*, стр. 62).

Принципиальное нейтральное среднее потустороннее существо (неотвратимый, принципиальный)

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 180

ЭКБ: 23; **ККБ:** 24.

Стойкость +11; **Реакция** +9; **Воля** +13.

Защитные способности: регенерация 5 (хаос); **Невосприимчивость:** невосприимчивости стаи в разъединённой форме, электричество; **СУ:** 10/хаос; **УкМ:** 21.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 40 футов (Св, безупречная манёвренность, только в разъединённой форме).

В ближнем бою: нанитный клинок +21 (2d8 + 12 *Р*; крит.: нановзрыв [СЛ 19]).

Дистанционная: электрический разряд +19 (3d4 + 10 *Э*).

Псевдозаклинания (УЗ 10):

1 в день — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель и 50 фунтов предметов).

ТАКТИКА

Во время боя: Квиллиус нападает на того, кто атаковал его последним (и нанёс наибольший урон), если может дотянуться до цели нанитным клинком, и старается совершать полные атаки, используя неотвратимый натиск, если только не будет многократно промахиваться из-за штрафов. Если Квиллиус не может использовать клинок, он применит электрический разряд.

Боевой дух: если персонажи игроков не пытались поговорить с Квиллиусом (см. выше), он безжалостно атакует и, будучи сбит с толку, не отличает героев от нападавших ранее культистов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** +5; **Мдр:** +2; **Хар:** +8.

Навыки: Дипломатия +24, Инженерное дело +24, Компьютеры +24, Культура +19, Проницательность +19.

Языки: истинная речь.

Прочие способности: искусственный, разъединение.

Сокровища: если персонажи игроков решат принять помощь Квиллиуса (см. «Развитие» ниже), он может установить *нанитное* сопряжение (*«Инопланетный архив»*, стр. 63) на четыре или менее оружия ближнего боя. Неотвратимый касается каждого оружия, и оно коротко вспыхивает, приняв в себя часть нанороботов анхамута.

Развитие: Квиллиус не одержим жаждой убийства, но его разум повреждён. Если персонажи смогут его разговорить, им удастся упорядочить его мысли и вернуть неотвратимого в нормальное состояние. Квиллиусу незнакомо название «Врата Двенадцати солнц», но если он услышит их описание, то сразу поймёт, что как раз недавно наткнулся на эту кишалийскую мегаструктуру во время изучения галактики. Неотвратимый исследовал этот сектор сравнительно недолго, но поделится с героями своими открытиями (см. «Система Врат» ниже), что поможет персонажам игроков ориентироваться в этой области и подготовиться к возможным опасностям. Кроме того, Квиллиус рассказывает персонажам о гравитационных силах, затрудняющих навигацию в системе, и, если персонажи согласны, внесёт в навигационные компьютеры звездолёта персонажей коррекционные алгоритмы (см. «Навигация во Вратах» на стр. 9). Наконец, он предупредит героев, что гравитационные колебания не позволяют запустить потоковый ускоритель в системе Врат.

Квиллиус расскажет и о столкновении с опасной группировкой, прибывшей в систему на грозных кораблях. Он отметит, что пытался мирно поговорить с незнакомцами, но те атаковали, и хотя неотвратимому и удалось сбежать, его затянуло в Поток — по случайности или, может статься, по божественной воле Триединого. Анхамут опишет враждебную группировку так: «Очень злые, но наслаждающиеся своей яростью. На них была шипастая броня с символами в виде красно-чёрного круга». Персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 22 или проверку Мистицизма со СЛ 18, поймёт, что под это описание подходят культисты Пожирателя. Насколько может вспомнить Квиллиус, он наткнулся на культистов всего несколько дней назад.

Если персонажи расскажут неотвратимому всё, что знают о культе Пожирателя и Вратах Двенадцати солнц, он серьёзно задумается. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

«Всё это весьма тревожно. Если ваши рассказы о Вратах Двенадцати солнц и «Гасителе звёзд» не выдумка, культ Пожирателя не должен победить. На кону судьба Вселенной! Вам надо поторопиться, чтобы остановить их. Программа не позволяет мне вмешиваться в исследование этой мегаструктуры, но такая разрушительная мощь не должна увидеть свет. Если хотите, я могу немного помочь вам. Но вы должны предотвратить катастрофу!»

После того как Квиллиус поможет персонажам (см. «Сокровища» выше), он попросит вернуться на Материальный план на их звездолёте, после чего телепортируется прочь.

Сюжетная награда: если персонажам удастся отговорить Квиллиуса сражаться, они получают столько же опыта, как если бы победили его в бою.

СИСТЕМА ВРАТ

Когда персонажи выйдут из Потока, они окажутся примерно в дне полёта от Врат Двенадцати солнц. По мере приближения даже по результатам поверхностного сканирования становится ясно, что система — не творение природы. Двенадцать звёзд расположены по идеальной окружности, сохраняя неподвижность относительно друг друга и поддерживая идеальное гравитационное равновесие. Стабильность системы поддерживается техномагическим оборудованием, которому уже тысячи лет. Гравитацию можно перенаправить и сфокусировать, чтобы проделать дыру в ткани Вселенной, а именно открыть проход в демиплан, в котором и хранится «Гаситель звёзд».

Задействовав сканеры звездолёта и совершив проверку Компьютеров, персонажи смогут узнать о системе чуть больше. Объём сведений, которые они получат, определяется результатом проверки (см. стр. 6). Если персонажи приняли помощь Квиллиуса (см. выше), они получают бонус +5 к этой проверке.

15+: сканирование показывает, что вокруг каждой звезды на одинаковом расстоянии вращается по одной планете. Все эти спутники приблизительно равны по диаметру, массе и периоду обращения, но наиболее странно то, что каждая планета синхронизирована со всеми остальными так, что время от времени все они одновременно оказываются в центре звёздного круга.

20+: гравитационные поля двенадцати звёзд искусно сбалансированы — подобного можно достичь только при помощи сверхточных измерений и весьма могущественной магии. Гравитационные силы очень затрудняют навигацию в системе и не позволяют использовать потоковые ускорители в её пределах. Безопаснее всего сближаться с планетами в момент их наибольшего удаления от центра системы, но даже тогда это отнюдь не просто (см. «Навигация во Вратах» на стр. 9). Кроме того, одиннадцать из двенадцати планет — безжизненные и без атмосферы, а жизнь есть только на одной, причём в огромных количествах. На поверхности этой планеты можно обнаружить только одно уцелевшее строение.

25+: когда планета достигает ближайшей к центру системы точки своей орбиты, она создаёт импульс гравитационной энергии, выпуская его из отверстия в литосфере на экваторе каждой планеты, которое, по-видимому, доходит до самого ядра. Персонаж, успешно прошедший проверку Физических наук со СЛ 20, сделает заключение о том, что выброс этой энергии, очевидно, поддерживает стабильность всей системы. Персонаж, успешно прошедший проверку Мистицизма со СЛ 20, предположит, что при надлежащей фокусировке этой энергии её можно использовать для открытия большого портала на другой план.

30+: глубокое сканирование планет системы покажет, что в ядре каждой из них каким-то образом заключены маленькие космические струны — одномерные «дефекты» в ткани космического пространства, которые и производят гравитационные волны. Струны поддерживаются массивными техномагическими устройствами, которые, в свою очередь, обслуживаются полчищами ремонтных роботов.

Дополнительные сведения о внутренних механизмах планет можно найти на компьютерных системах кишали в комплексах управления, расположенных на каждой из планет. На стр. 14 рассказывается, как персонажи могут получить доступ к этим системам.

СОБЫТИЕ 2: БИТВА НА КРАЮ ДВЕНАДЦАТИ СОЛНЦ (КО 10)

Когда персонажи завершат сканирование системы, зачитайте или своими словами перескажите следующее:

Со стороны ближайшей планеты приближаются три судна: один крупный звездолёт и пара эскортных кораблей. Данные сенсоров показывают, что они идут на перехват! Коммуникатор со скрежетом включается, на экранах появляется исхудавший мужчина, ухмыляющийся в объектив камеры. У него тёмная кожа, но она выглядит почти радужной из-за светящихся нанороботов, переливающихся на её поверхности. Его лицо обрамляют длинные серебристые дредлоки и всклокоченная угольно-чёрная борода. Из-за искажений объектива движения и внешность человека довольно угрожающи.

«Вы готовы к смерти? — Вопрос с шипением вырывается изо рта, полного коричневых кривых зубов, и каждый произнесённый звук сопровождают брызги слюны. — Я слуга забвения! Я клык Пожирателя! Я вестник уничтожения. Я возликую, когда ваши тела, уже безжизненные, будут парить, обугленные и искорёженные, среди обломков вашего корабля! Ваше путешествие к великому ничто почти завершено!»

К героям обращается человек по прозвищу Пустозвон — второй по старшинству в секте «Мучительный голод» (см. стр. 11). На протяжении десятилетий он был прославленным пиратским капитаном, но затем услышал из космической пустоты зов Пожирателя, что свело его с ума. Он присоединился к Нуль-9, и несколько лет назад они устроили масштабный рейд на верфь корпорации «ATex» и захватили новые звездолёты. Пустозвон занимает пост капитана одного из крупных кораблей, «Сингулярности», пока Нуль-9 занята другими делами.

Дёрганый бредящий безумец не прекращает сыпать странными насмешками и отвратительно воспевать Пожирателя, а его корабль тем временем приближается, чтобы атаковать звездолёт персонажей. В ответ на задаваемые вопросы он лишь клацает зубами, выкрикивает безумные издёвки и восхваляет Поглотителя звёзд. Перед самым началом космического боя его бормотание переходит в полные ненависти и отвращения завывания.

Пока Пустозвон несёт пространный бред, за его спиной мелькают тени, и персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 30 или проверку Проницательности со СЛ 25, поймёт, что его бессвязные речи на самом деле содержат закодированные сигналы экипажу «Сингулярности» и сопровождающих истребителей. Код сложный, и расшифровать его непросто, но Пустозвон и команда уже давно привыкли к нему. Перед началом космического боя у персонажей будет 4 раунда, которые можно потратить на общение с Пустозвоном, чтобы попытаться расшифровать коды культистов и нивелировать тактические преимущества, которые они дают. В это время каждый персонаж, который слышит речь Пустозвона, может совершить проверку Проницательности для расшифровки секретного сообщения; результат сопоставляется со встречной проверкой Блефа, которую Пустозвон совершает в каждом раунде (общий модификатор +21), а его способность зашифрованная болтовня заставляет героев совершать двойной бросок Проницательности и брать худший результат. Персонажи должны успешно пройти как минимум три встречных проверки, чтобы устранить преимущество культистов (см. «Космический бой» ниже), но персонаж, проваливший проверку на 5 и более, неверно понимает некоторые нюансы кода, что увеличивает на 1 общее число необходимых успехов.

Если Пустозвон поймёт, что персонажи догадались об используемом коде, он прерывает сеанс связи с их звездолётом.

Космический бой: «Сингулярность» и сопровождающие её истребители устремляются к кораблю персонажей. Правила

космического боя подробно описаны в *«Основной книге правил»* на стр. 316 и далее. Сингулярность находится в 18 гексах от звездолёта персонажей, оба корабля направлены друг на друга. Истребители «Клык» начинают бой на прилегающих к правому и левому бортам «Сингулярности» гексах. Если персонажам не удалось разгадать код Пустозвона, корабли культистов получают бонус +2 к проверкам стрельбы и Пилотирования в первые 2 раунда сражения. Вражеские корабли сражаются до тех пор, пока их ПЗ не опустятся до нуля.

Кроме того, если офицер по науке совершит успешную проверку Компьютеров для сканирования «Сингулярности», он заметит, что на судне используется устаревшая и сильно модифицированная система связи. Систему чрезвычайно легко взломать. Сделав это, персонажи получают возможность прослушивать сообщения, поступающие на «Сингулярность» и от неё. Взлом системы потребует дополнительного успешного сканирования «Сингулярности» (которое, кроме этого, показывает и обычные данные о корабле). Чтобы поддерживать этот канал связи, персонажам не требуется предпринимать дополнительных действий.

Как только система связи будет взломана, офицер по науке обнаружит, что «Сингулярность» постоянно находится на связи с двумя истребителями «Клык». Сообщения не зашифрованы: Пустозвон отдаёт сопровождающим истребителям приказы, а также делится всей информацией, которую офицер по науке «Сингулярности» узнаёт о звездолёте персонажей. В первом сообщении, помимо прочего, сказано следующее:

«Мы должны их уничтожить. Босс сказала, что никто не должен помешать исполнению плана».

Пока персонажи поддерживают этот канал связи, они получают бонус +1 к проверкам стрельбы по кораблям культа Пожирателя, а также к проверкам Пилотирования для уклонения. В каждом раунде после взлома системы связи «Сингулярности» офицер по науке вражеского судна может совершить проверку Компьютеров со СЛ 22 в конце этапа командования (без затрат действия). В случае успеха он поймёт, что система связи взломана, и зашифрует все дальнейшие сигналы до конца космического боя.

«СИНГУЛЯРНОСТЬ» РАНГ 7

Модифицированный «АТех Бастион» (см. форзац).

ПЗ: 170.

ИСТРЕБИТЕЛИ «КЛЫК» (2) РАНГ 4

Маленький истребитель.

Скорость: 10; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 2.

КБ: 20; **ЗН:** 20.

ПЗ: 40; **ПП:** —; **КП:** 8.

Щиты: лёгкие 80 (нос 20, левый борт 20, правый борт 20, корма 20).

Орудия (нос): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 12, боезапас 5), сдвоенный лазер (5d8, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (корма): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (турель): пусковая установка кумулятивных ракет (4d8, шаг дистанции 20 гексов, скорость 12, боезапас 5).

Реактор: «Импульс» зелёный (150 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» плюс; **Оснащение:** броня (тип 4), двухузловой компьютер (тип 3), защита (тип 4), стандартные сенсоры средней дальности; **Отсеки расширения:** нет.

Модификаторы: +3 к любым двум проверкам в каждом раунде, +2 к Компьютерам, +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 2.

ЭКИПАЖ

Бортстрелок: стрельба +7.

Пилот: Пилотирование +11 (4 пункта).

Развитие: если ПЗ звездолёта персонажей снизились до 0, Пустозвон пользуется этой возможностью, чтобы взять звездолёт на абордаж и прикончить героев лично. Перейдите к разделу «Призрачная угроза» ниже, с учётом, что бой происходит на корабле персонажей, а не на «Сингулярности».

Если персонажи одержали победу над сектантами, снизив ПЗ всех их звездолётов до 0, им может показаться, что культистов следует добить. Если персонажи взломали систему связи «Сингулярности», они услышат передаваемое на всех частотах сообщение (даже если вражеский офицер по науке снова зашифровал сигнал). Если персонажи не подслушивали предыдущие сообщения, они могут перехватить его, успешно пройдя проверку Компьютеров со СЛ 22. Местонахождение получателя сообщения неясно из-за гравитационных аномалий Врат.

«Наш корабль прошёл через Кровавые Врата, босс. Чужаки, поглоти их Пожиратель, куда сильнее, чем мы думали! Я отправляю сигнал по дальней связи, чтобы другие хоры откликнулись на зов, перерезали им глотки и пожрали их внутренности!»

Персонаж, прошедший проверку Мистицизма со СЛ 20, знает, что для культистов «пройти через Кровавые Врата» означает «быть убитым». Персонажи не могут остановить передачу сигнала дальней связи со своего звездолёта, но персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 18, поймёт, что, если высадиться на борт «Сингулярности» и захватить её коммуникатор, можно будет отправить поддельный сигнал «отбой», который, возможно, предотвратит прибытие новых культистов Пожирателя.

Сюжетная награда: если персонажи успешно победили «Сингулярность» и сопровождающие её истребители в космическом бою, они получают 9 600 опыта.

СОБЫТИЕ 3: ПРИЗРАЧНАЯ УГРОЗА (КО 11)

Чтобы отправить поддельный сигнал с «Сингулярности» или защитить собственный звездолёт (в зависимости от исхода космического боя), персонажам потребуется противостоять Пустозвону и нескольким отродьям тени забвения.

Персонажи могут без труда подлететь к выведенной из строя «Сингулярности» и открыть её грузовой шлюз при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 20. Используйте план «Сингулярности» на заднем форзаце, чтобы определить лучшее место для этой сцены: подходящими вариантами будут главный коридор звездолёта, камбуз или жилые отсеки.

Если бой проходит на борту звездолёта персонажей, вы можете использовать игровое поле Starfinder «*Рассветная дева*» (или схему на заднем форзаце первого выпуска этой «*Серии приключений*») и позволить игрокам выбрать, где они хотят обороняться. Разумеется, если персонажи улучшили свой корабль (или купили другой), вам потребуется его план.

Существа: к тому моменту, как персонажи поднимаются на борт «Сингулярности», Пустозвон успел убить всех живых членов своего экипажа в наказание за поражение в космическом бою, но на борту судна скрываются четыре отродья тени забвения, которые были созданы мистиком Злобой и готовы дать отпор нападающим. Они скрываются в переборках корабля и пытаются окружить персонажей, нападая на них именно в тот момент, когда те встречают Пустозвона. Если Пустозвон берёт звездолёт персонажей на абордаж, его сопровождают четыре отродья тени забвения, которые проскальзывают сквозь обшивку звездолёта, чтобы напасть на героев, когда Пустозвон объявит о своём присутствии.

ПУСТОЗВОН КО 8

Опыт 4 800

Мужчина, человек, посланник.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +8; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115, **ПР:** 4

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +7; **Реакция** +9; **Воля** +11.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическое копьё +15 (1d6 + 10 *Ко*).

Дистанционная: дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» +17 (1d10 + 8 *К*).

ТАКТИКА

Во время боя: Пустозвон старается сохранять дистанцию, помогая союзникам хитрой атакой и периодически отвлекая огонь на себя.

Боевой дух: Пустозвон на самом деле очень труслив, поэтому может попытаться откупиться, предложив накопленные кредиты (см. «Сокровища» ниже) в качестве отступных, но только если у него не будет другого выхода. Он будет умолять позволить ему сбежать из системы, поскольку опасается, что Нуль-9 прознает про его малодушие.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +1; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +6.

Навыки: Акробатика +16, Атлетика +16, Блеф +21, Запугивание +21, Проницательность +21, Скрытность +16.

Черты: Прыжок в укрытие.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: зашифрованная болтовня, импровизации посланника (в атаку!+, хитрая атака).

Снаряжение: касатский микрокордовый костюм III (инфракрасные сенсоры и *контур ускорения*), дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» (*«Серия приключений, выпуск № 2. Храм Двенадцати»*, стр. 52) с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), тактическое копьё; **Аугментации:** обескураживающие наниты (см. врезку).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зашифрованная болтовня (Экс): Пустозвон прекрасно умеет передавать зашифрованные сообщения, встраивая их в свои бредни. Когда существо проходит проверку Проницательности, чтобы расшифровать переданное им секретное сообщение, оно совершает двойной бросок и берёт худший результат.

ОТРОДЬЕ ТЕНИ ЗАБВЕНИЯ (4) КО 5

Опыт 1 600 за каждое

Нейтральная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 65 у каждого

ЭКБ: 17; **ККБ:** 18.

Стойкость +4; **Реакция** +4; **Воля** +10.

Защитные способности: бестелесность; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (Св; безупречная манёвренность).

В ближнем бою: бестелесное касание +12 (1d4 + 4 К; крит.: окисление 1d4).

ТАКТИКА

Во время боя: каждое отродье выбирает отдельную цель, чтобы как можно быстрее ослабить всю группу.

Боевой дух: отродья сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +3; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +16, Запугивание +16, Скрытность +16.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой, пустотный прыжок.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пустотный прыжок (Св): см. стр. 61.

Сокровища: если персонажи победили Пустозвона и его союзников на борту «Сингулярности», они могут свободно перемещаться по кораблю. Внутри каюты капитана из-под кровати выглядывает помятая стальная коробка. В ней полдюжины кредстиков, на которых в общей сложности находится 25 000 кредитов. В жилых отсеках среди вещей убитого экипажа можно найти потрёпанный, но рабочий комплект силовой брони — экзокостюм «Паук», а также пять электрических гранат III и восемь шумовых гранат II.

Развитие: если персонажи пытаются отключить сигнал о помощи, после битвы они быстро доберутся до мостика. Успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 25, персонаж может отправить сигнал «отбой», который наслаивается на предыдущий, гарантируя, что другие культисты Пожирателя не получат координаты Врат Двенадцати солнц. Быстро обследовав «Сингулярность», персонажи поймут, что реактор судна сильно повреждён и не подлежит ремонту, поэтому корабль годится разве что на запчасти (и превращается, по сути, в ПС, которые персонажи получат, когда будут в следующий раз улучшать свой звездолёт). Кроме того, персонажи находят в судовом журнале следующее сообщение от Нуль-9, записанное властным женским голосом, в котором слышатся лёгкие электронные искажения.

«Если нам удастся включить последнюю консоль, оружие окажется в наших руках и конец всего сущего будет не за горами. К сожалению, плата управления начисто перегорела и Заз понятия не имеет, как её починить, но благодаря Эльтрету мы знаем, где найти запчасти. Патрулируй систему на «Сингулярности» на случай, если неотвратимому удалось позвать на помощь, да прихвати с собой несколько детей Злобы. Когда мы найдём плату, я сообщу, что можно возвращаться в центр управления».

Персонаж, успешно прошедший проверку Культуры со СЛ 20, предположит, что голос, вероятнее всего, принадлежит андроиду.

Если персонажи победят Пустозвона на борту своего собственного корабля, оставшийся экипаж «Сингулярности» запаникует и сбежит из системы. Вне зависимости от того, что случилось со звездолётом противника, персонажи могут переместиться на орбиту Врат 1 (см. «Навигация во Вратах» далее) и продолжить приключение.

ОБЕСКУРАЖИВАЮЩИЕ НАНИТЫ

Пустозвон использует киберимплант, который похитил во время налёта «Мучительного голода» на удалённый технический завод и модифицировал, чтобы устрашать своих врагов.

ОБЕСКУРАЖИВАЮЩИЕ НАНИТЫ (КИБЕРИМПЛАНТ)

ЧАСТЬ ТЕЛА: Кожа и горло

ЦЕНА: 10 000 УРОВЕНЬ: 8

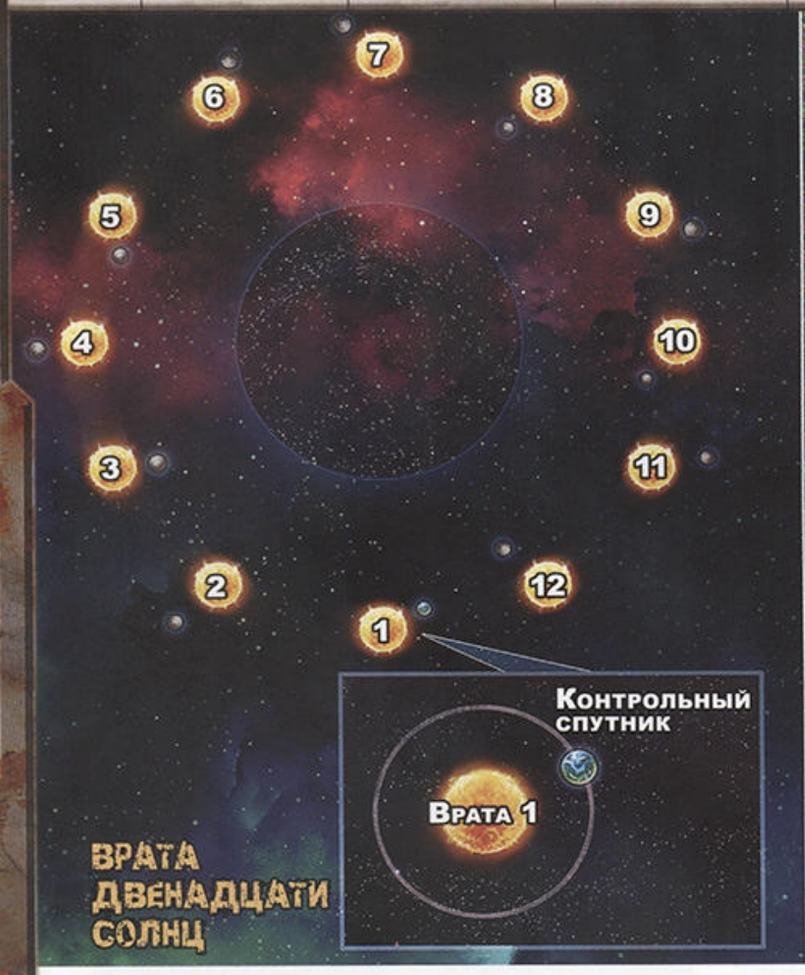
Аугментация покрывает кожу множеством радужных нанитов, которые кружатся на ней, создавая гипнотические узоры. Некоторые из нанитов оседают на голосовых связках, заставляя голос ритмично реверберировать. Для активации нанитов требуется совершить основное действие, а для поддержания эффекта в каждом раунде после первого нужно использовать быстрое действие. Существо, которое после активации нанитов видит или слышит вас, должно пройти испытание Воли (СЛ = 14 + модификатор вашей ключевой характеристики) и при провале становится потрясено, пока может видеть или слышать вас и пока вы поддерживаете эффект. При успехе испытания существо становится невосприимчиво к эффекту нанитов на 24 часа. Вы можете запретить нанитам воздействовать на союзников. Если существо и видит, и слышит вас, оно получает штраф –2 к испытанию Воли. Это эффект с дескрипторами «разум» и «восприятие». Вы можете использовать аугментацию 8 раундов в день (необязательно подряд).

ЧАСТЬ 2: ОТСЧЁТ К ЗАБВЕНИЮ

Когда персонажи одолеют Пустозвона и его команду, они получат почти беспрепятственный доступ к системе Врат Двенадцати солнц при условии, что будут с осторожностью перемещаться между гравитационными полями системы.

НАВИГАЦИЯ ВО ВРАТАХ

Так как «Сингулярность» прилетела со стороны ближайшего планетоида (который к тому же единственный, на котором заметны признаки жизни), персонажи, скорее всего, захотят начать поиски именно там. От места космического боя до орбиты планетоида можно добраться за 1d2 часа, но перелёт осложняется гравитационными флуктуациями по всей системе. В конце каждого часа полёта персонаж должен успешно пройти проверку Пилотирования со СЛ 25; при провале звездолёт героев получает 4d8 урона ПЗ, игнорируя



щиты. Алгоритмы Квиллиуса дают бонус +4 к этой проверке. На орбите судно находится в безопасности от гравитационных флуктуаций.

Персонажи могут найти эти алгоритмы и другим путём. Если результат проверки Компьютеров при первом сканировании системы (см. стр. 6) был 20 или выше, персонаж может потратить час на вычисления и совершить проверку Физических наук со СЛ 20. Если проверка была успешной, персонажи могут перепрограммировать навигационные компьютеры своего звездолёта, чтобы получить вышеуказанный бонус.

Когда во время событий части 3 персонажи будут лететь от планетоида, на котором находится центр управления, к другому, где расположен подземный комплекс (и обратно), им нужно будет совершить аналогичные проверки. Если персонажи решат поискать информацию об этих гравитационных аномалиях на компьютерах центра управления (например, в зоне **B8**) и успешно пройдут проверку Компьютеров со СЛ 20, они могут скачать на свои планшеты (а затем и на навигационные компьютеры своего судна) такие же алгоритмы, чтобы получить бонус +4 к проверке Пилотирования.

Врата 1

Солнце, которое кишали обозначили как Врата 1 (см. карту), — важная точка Врат Двенадцати солнц. Вокруг звезды не только вращается единственная обитаемая планета во всей системе — здесь также расположен и центр управления межпространственным порталом. На этом объекте ранее вахтенным способом дежурил персонал, который поддерживал системы в рабочем состоянии несколько сотен лет после её постройки, и именно здесь кишалийские учёные Эльтрет и Остет осуществили смелый план по оцифровке собственного сознания в настоящие искусственные интеллекты (см. стр. 3).

При постройке Врат Двенадцати солнц кишали попытались сделать безымянный планетоид, вращающийся вокруг Врат 1, благоприятным для жизни местом и потому наделили его атмосферой и заселили флорой и фауной. Когда персонажи находятся на орбите планетоида, они могут продолжить сканировать небесное тело. Если персонаж успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 15, он узнает следующую информацию: атмосфера планетоида насыщена кислородом, а погодные условия изменчивы. На поверхности находится один большой океан и несколько маленьких континентов, природные зоны на которых варьируются от жарких джунглей до полярных ледников. Следы жизни присутствуют по всей планете. Вся эта стабильность, по-видимому, поддерживается техномагическими силовыми линиями, исходящими от высоких антенн, которые окружают большую часть планетоида, так как странное внутреннее устройство планеты и огромная шахта, которая проходит через её центр, скорее всего, сделали бы поверхность непригодной для жизни.

Сенсоры звездолёта персонажей обнаружат несколько развалин, разбросанных по поверхности планетоида, и единственное уцелевшее строение на экваторе. Персонаж, успешно прошедший проверку Физических наук со СЛ 20, может заключить, что этим постройкам тысячи лет. Нетронутое строение стоит посреди непроходимых

джунглей, а единственное безопасное место, где можно посадить звездолёт, — посадочная площадка, крошащаяся бетонная плита, установленная на поляне в полумиле от него. Посадка звездолёта на эту площадку занимает 1d2 часа, при этом гравитационные флуктуации никак не влияют на судно. Подробнее об окружающих эту зону джунглях можно прочесть в разделе «Дикий инопланетный мир» ниже.

«МУЧИТЕЛЬНЫЙ ГОЛОД»

«Мучительный голод» — могущественный хор сокрушителей (подробнее о терминологии культа Пожирателя можно прочесть в *«Серии приключений, выпуск №2»* на стр. 46–49). Этим культистам Пожирателя поручили захватить «Гаситель звёзд», чтобы приблизить долгожданный конец всего сущего. Сектанты «Мучительного голода» больше похожи на племя, чем на подразделение солдат: вместо военных учений они предаются кровавым и разнузданным ритуалам. Статус культиста внутри группировки повышается только с числом убитых им жертв, и в данный момент в неё входят одни из самых отъявленных психопатов в обозримой Вселенной. Ни у Дельдрега Мясника, ни у Сайсирус Хладнокровной, ни у других сектантов нет ни капли жалости или сострадания.

Члены «Мучительного голода» почти бесстрашны — тех, кто стремится к неизбежной окончательной смерти мультивселенной, так просто не напугаешь, — но все они до единого боятся своего лидера, безжалостную Нуль-9. Их пугает её холодный расчётливый разум и то, как её слова словно въедаются в самую душу. Этот страх превратился в некое подобие яростной преданности, даже несмотря на то, что Нуль-9 явно даёт понять: для неё подчинённые — только клыки, кусающие и ломающиеся по её приказу. Андроид считает себя истинной избранной Пожирателя и уверена, что сыграет немалую роль в приближении последнего вздоха Вселенной.

Пустозвон (которого герои уже повстречали и победили) был заместителем Нуль-9. Андроид доверяла ему множество более деликатных поручений, так как изо всех культистов этот человек был самым харизматичным. Хотя он и стремился запутывать и запугивать тех, с кем сталкивался, но умел очаровывать тех, кого хотел завербовать в культ.

Мистик Злоба, тень забвения, — целеустремлённая и тихая сила, которая незаметно помогает остальным членам «Мучительного голода», независимо от того, нравится тем это или нет. Культисты не то чтобы боятся её, но стараются обходить стороной, ведь эта нежить может убить одним лишь прикосновением, превратив жертву в отродье — похожее на неё и безгранично ей преданное существо. Культисты не раз наблюдали, как подобная участь постигала их товарищей и в ужасном порождении тени едва ли оставалось хоть что-то от личности погибшего. Большинство культистов считает, что такая судьба хуже смерти, поэтому они быстро исполняют странные приказы Злобы, даже если те противоречат воле Нуль-9 (хотя такие случаи — редкость).

В группировке есть и парочка белых ворон — близнецы-исоки (которых называют не иначе как губителями). Нуль-9 нашла их среди обломков космических кораблей Акитона почти год назад и решила ввести в хор. Хотя новобранцы Ксикс и Заз часто становятся мишенями для жестоких розыгрышей и издевательств, они не оставляют издёвки без ответа. Брат и сестра хитро переделывают сложные механические устройства, чтобы подшутить над теми, кто унижал их; иногда жертвы ломают кости и теряют пальцы. Благодаря убийствам, совершённым парой исоки во время последних рейдов, они постепенно завоевывают уважение других культистов.

Именно культисты «Мучительного голода» напали на Истамак, чтобы узнать положение Врат Двенадцати солнц, перед тем как персонажи прибыли в этот город в приключении «Разрушенные облака». Заполучив искомое, сектанты быстро покинули Неджеор с целью найти «Гаситель звёзд». По прибытии в систему они высадились на планете, вращающейся вокруг Врат 1. Культисты Нуль-9 с безжалостной эффективностью прожгли себе путь сквозь джунгли к центру управления и без труда проникли внутрь. Андроид приказала Ксикс и Зазу выведать все секреты этого строения. Пара исоки вскоре наткнулась на Эльтрета, заключённый в тюрьму искусственный интеллект. На удивление, Эльтрет стал им союзником — культисты быстро поняли, что инопланетный искусственный интеллект получил божественное откровение, поэтому Нуль-9 и сектанты утвердились во мнении, что их миссию благословил сам Пожиратель.

Несмотря на то, что Остет, сохранивший рассудок искусственный интеллект, бросилась в бой, беспощадная банда культистов освободила своего нового друга Эльтрета и помогла ему заточить Остет в его бывшую виртуальную тюрьму. Однако Остет сопротивлялась, пока её не заперли, и наделила множество ремонтных роботов мегаструктуры некоторой самостоятельностью (воплотив план, который разрабатывала веками). Она также перегрузила схемы главного компьютера центра управления, чтобы закрыть доступ к демиплану, в котором хранится «Гаситель звёзд». К тому времени, когда персонажи добрались до системы, культисты «Мучительного голода» почти закончили починку компьютера, им не хватает только древней кишалийской запасной платы управления. Эльтрет рассказал Нуль-9, что такую плату можно найти на одном из других контрольных спутников. Андроид и несколько культистов отправились на шаттле на планетоид, вращающийся вокруг Врат 2, чтобы найти требуемую деталь. Нуль-9 оставила Злобу в центре управления, а Пустозвона отправила патрулировать систему на «Сингулярности».

ДИКИЙ ИНОПЛАНЕТНЫЙ МИР

Когда в центре управления работали живые кишали, планетоид, вращающийся вокруг Врат 1, заселили разнообразной флорой и фауной, что помогало сохранять мир обитаемым и спасало кишалийских учёных, наблюдавших за мегаструктурой, от скуки и тоски по родине во время долгих вахт. Некоторые построили дома и фермы вдали от центра управления и наслаждались сельской жизнью подальше от места работы, а другие брали долгие отпуска, чтобы изучить самые отдалённые уголки планетоида. Погодные условия, флора и фауна жёстко контролировались множеством техномагических антенн, которые излучали опоясывающие всю планету энергетические лучи. С падением кишалийской цивилизации искусственные интеллекты, следящие за Вратами Двенадцати

солнц, не смогли уделять внимание поддержанию этих систем. Хотя системы были автоматизированы и способны сохранять уровень кислорода и температуру на оптимальных отметках, они не смогли регулировать естественную эволюцию. По прошествии тысяч лет растения и животные расплодились и прошли через естественный отбор.

Большинство растений планеты ядовито, а некоторые из них ещё и плотоядны. Они прячутся среди густых зарослей и выжидают в засаде, пока мимо не пройдёт будущий обед, а затем внезапно атакуют его колючими лианами, наполненными паралитическим ядом. Кроме того, потомки некогда послушного домашнего скота превратились в ужасающих чудовищ. Некоторые проносятся по своей территории, опрокидывая деревья и давя тварей поменьше мощными копытами, а другие бесшумно крадутся сквозь чащу, незаметные среди деревьев, а затем кидаются на добычу, выпустив когти и обнажив зубы.

Когда персонажи опускаются ниже облаков и заходят на посадку, то мельком видят поверхность планетоида. Они замечают рогатых четвероногих, которые несутся через травянистую равнину, поднимая клубы пыли. Огибая край горного хребта, герои видят, как лавина накрывает рощу высоких деревьев, а пролетая над пологом джунглей — распугивают стаю ярких птиц с двойными клювами. Когда звездолёт приближается к посадочной площадке, персонажи замечают выжженную в чаще просеку, ведущую в направлении центра управления.

Посадка проходит без особых трудностей, на земле персонажей также не встречают враги. Выйдя из звездолёта, герои могут без труда заметить широкую тропу сквозь джунгли. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 25, Биологических наук со СЛ 20 или Выживания со СЛ 20, заметит, что самые густые заросли недавно проредили огнём, взрывами и острыми инструментами. Дорога в полмили до центра управления обещает быть нетрудной.

Когда персонажи идут через джунгли (используйте карту на стр. 10), они могут услышать отдалённые крики и вой местной фауны. Иногда плотоядные растения пытаются схватить персонажей небыстрыми зелёными побегами, но этой опасности легко избежать. Персонаж, успешно прошедший проверку Биологических наук или Выживания со СЛ 20 при изучении этих растений, сможет определить, что многие из них ядовиты. Примерно через 5 минут ходьбы персонажи выходят на болотистую опушку, где из джунглей на них выпрыгивает огромная злобная тварь.

А. НАПАДЕНИЕ ДЖАБСНАТА (КО 9)

Когда персонажи игроков движутся к центру управления, зачитайте или своими словами перескажите следующее:

Деревья качаются — сквозь них несётся что-то огромное. На просеку, ломая ветки и разбрасывая листву, врывается громадная бесформенная тварь с двумя ртами, сочащимися густой зелёной слюной. Существо передвигается на множестве маленьких ног, а из его туловища выступают две массивные когтистые конечности. Толстый хвост твари так и хлещет из стороны в сторону, а оба рта широко разинуты; с оглушительным рыком существо бросается вперёд.

В этой естественной впадине посреди джунглей скопилось несколько дюймов дождевой воды, в результате чего почва стала сырой и топкой. Из грязи беспорядочными выступами торчат остатки дороги, некогда соединявшей посадочную площадку с центром управления.

Существо: джабснаты — потомки миролюбивого домашнего скота, который кишали разводили на мясо. Века бесконтрольной эволюции превратили этих существ в смертоносных чудовищ (подробнее о джабснатах можно прочесть на стр. 56). Джабснаты обычно крайне территориальны и агрессивны, а эта особь ещё и полностью обезумела, потеряв своих детёнышей.

ДЖАБСНАТ КО 9

Опыт 6 400

ПЗ: 145 (см. стр. 56).

ТАКТИКА

Во время боя: джабснат не отличается умом и сообразительностью, поэтому кусается, топчет и пытается проглотить противника до тех пор, пока не останется единственным выжившим.

Боевой дух: впавший в ярость джабснат сражается, пока не будет убит или каким-либо образом обездвижен.

Б. БЕЗГЛАЗЫЙ СТРАЖ (КО 10)

На пути к центру управления герои могут заметить, что кто-то наблюдает за ними сверху.

Существо: «Мучительный голод» вот-вот достигнет цели и заполучит себе «Гаситель звёзд», что привлекло внимание лютого, местного потустороннего существа, служащего Пожирателю. Он использовал псевдозаклинания *планарный переход* и *межпланетная телепортация*, чтобы добраться до Врат Двенадцати солнц, — его влекло к культистам, как пчелу к цветку. Лютый ещё не успел показаться культистам и считает персонажей досадным недоразумением, которое предварительно следует устранить. Лютый бесшумно приземляется за спинами персонажей и заявляет о себе телепатическим криком: «Умрите!»

Этот лютый выглядит как человек-андрогин с бритой головой, покрытой шрамами. На месте его глаз зияют пустые провалы, а на ладонях открывается пара клыкастых ртов. Над головой существа витает сероватая дымка, подсвечиваемая красными проблесками.

ЛЮТЫЙ КО 10

Опыт 9 600

«Серия приключений, выпуск №4. Разрушенные облака», стр. 59.

Хаотичное злое среднее потустороннее существо (злой, местный, хаотичный).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (жизнь) 30 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА ПЗ: 147

ЭКБ: 23; **ККБ:** 22.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +15.

Невосприимчивость: вакуум, яд.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 40 футов (Св; средняя маневренность).

В ближнем бою: крушащий удар +17 (2d8 + 15 Д).

Дистанционная: пустотный разряд +19 (3d4 + 10 урона силой, шаг дистанции 50 футов, крит.: серьёзное ранение [СЛ 19]).

Псевдозаклинания (УЗ 10; атака в ближнем бою +18, дистанционная атака +19):

1 в неделю — *межпланетная телепортация* (только сам заклинатель), *планарный переход*;

1 в день — *истощение*, *космический вихрь* (СЛ 22);

3 в день — *марево*, *нейронный импульс* (СЛ 21), *проклятие* (СЛ 21), *электрическая дуга* (СЛ 21);

Неограниченно — *зеркальное отражение*, *увидеть невидимое*.

Атакующие способности: разрушительные речи.

ТАКТИКА

Во время боя: в начале боя лютый создаёт *космический вихрь* с центром на персонажах игроков, чтобы затруднить их перемещение, после чего взмывает вверх, чтобы осыпать противников пустотными разрядами, оставаясь вне их досягаемости. Если персонаж игрока нанесёт лютому критический удар, тот впадает в бешенство и бросается на этого героя, совершая полные атаки крушащими ударами.

Боевой дух: лютый не верит, что может проиграть, и сражается, пока не будет уничтожен.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +3; **Хар:** +8.

Навыки: Запугивание +24, Мистицизм +24, Проницательность +19.

Языки: всеобщий, демонический; телепатия (100 футов).

Прочие способности: недышащий.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

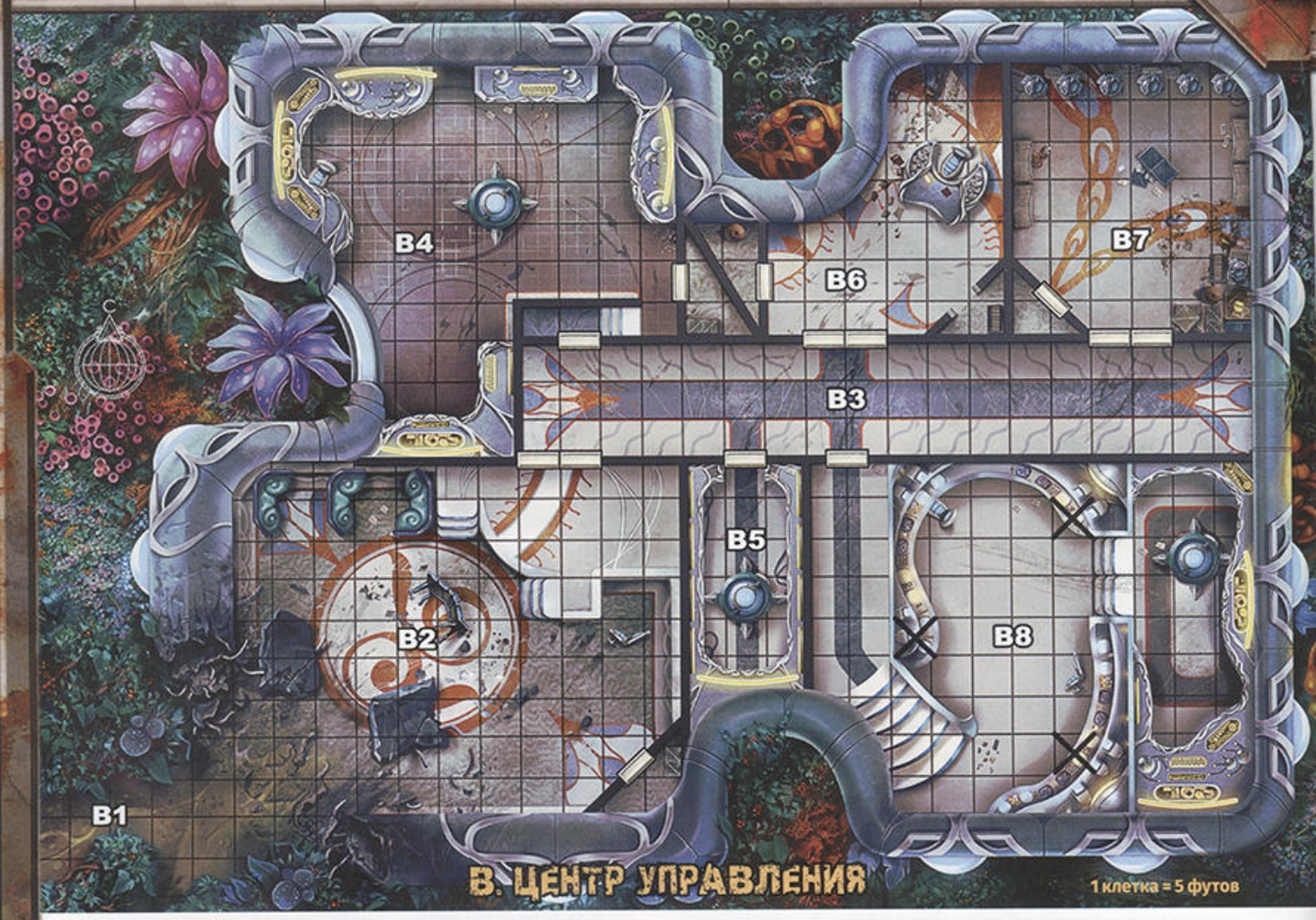
Разрушительные речи (Св): один раз в день в качестве быстрого действия многочисленные рты лютого начинают говорить о всеобщем уничтожении. На протяжении следующих трёх раундов любой хаотичный злой последователь Пожирателя в радиусе 60 футов добавляет всем своим атакам критический эффект «ранение» (дополнительно к уже существующим критическим эффектам); если у атаки уже есть такой критический эффект, она вместо этого получает критический эффект «серьёзное ранение». Если в течение этих трёх раундов лютый получает урон, эффект разрушительных речей сразу же завершается.

В. ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

В конце концов путь через суровые джунгли приводит к остаткам разбитой дороги, ведущей к большому зданию. Подойдя поближе, персонажи отчётливо видят, что двери здания взорвали снаружи. Это центр управления всей мегаструктурой.

Центр управления похож на бункер и построен из износостойкого кишалийского сплава, но, несмотря на это, растения оплели почти все внешние поверхности, а любопытные джабснаты и другие инопланетные существа обгрызли углы здания. Большая часть здания до сих пор функционирует, хотя жестокие культисты «Мучительного голода» и повредили его, чтобы попасть внутрь. Если не указано иное, все помещения комплекса обладают следующими особенностями.

Двери: двери в центре управления не заперты, если не указано иное. Чтобы открыть их, необходимо нажать на треугольную панель в центре двери. При открытии дверь отъезжает в сторону и остаётся открытой одну минуту, после чего автоматически закрывается. Чтобы заклинить дверь



в открытом или закрытом положении, необходима успешная проверка Инженерного дела со СЛ 17, но её можно и взломать (см. «Компьютеры» ниже). Двери толщиной около двух дюймов и изготовлены из укреплённого пластика (50 ПЗ, твёрдость 8, СЛ ломания 20).

Компьютеры: когда персонажи впервые пытаются взломать какой-либо из компьютеров в здании, язык программирования кажется им странным и малопонятным. Если персонаж, пытающийся взломать компьютер, не говорит на кишалийском, СЛ проверок Компьютеров для взлома систем центра управления увеличивается на 10. Как только персонаж совершит три успешные проверки Компьютеров для взлома компьютеров кишали, он поймёт необычную строгую логику кишалийских программ и сможет игнорировать увеличение СЛ взлома независимо от известных языков.

Если персонажи получили права администратора для доступа к компьютерам центра управления, они могут изменять степень освещения в каждом помещении, удалённо открывать и закрывать двери, а также получить доступ к древней информации о персонале центра управления. Чрезвычайно важные функции, такие как управление демипланом, может использовать только один из двух ИИ. Подробнее о том, как вмешаться в противостояние между двумя ИИ, можно прочесть в описании зоны **B4**.

Освещение: большинство помещений центра управления освещается потолочными светильниками. Свет чуть отдаёт зелёным, и он не особенно яркий, но тусклым его назвать нельзя.

Для описанных далее зон используйте карту выше.

B1. Проломленный фасад

Большая часть джунглей здесь выжжена, скорее всего, из-за сильного взрыва, проделавшего дыру в стене одноэтажного здания. Изнутри доносится грубый смех.

Когда культисты «Мучительного голода» добрались до центра управления, они обнаружили, что передние двери заперты. Сектанты-губители Ксикс и Заз столкнулись с трудностями при взломе замка, поэтому решили его просто взорвать и устроили взрыв такой силы, что вход в здание теперь представляет собой месиво из обугленных кусков металла и расплавленного пластика.

B2. Разрушенный холл (КО 10)

На полу лежат искорёженные обломки больших двойных дверей, а около северной стены валяются странного вида разбитые кресла или диваны. Две короткие лесенки ведут на небольшой подиум, где расположена ведущая на север дверь, а в юго-восточном углу заметна дверь поменьше.

Это помещение служило холлом и контрольно-пропускным пунктом, когда здание ещё использовали живые кишали. С того момента, как Эльтрет и Остет начали управлять комплексом, это помещение не использовалось несколько тысяч лет. Большая часть пола покрыта толстым слоем пыли, в котором видны лишь следы прошедших здесь культистов.

Существа: трое культистов «Мучительного голода» поймали велсашу, пушистое, размером с небольшую собаку, трёхногое существо с круглой головой на тонкой шее, которая из любопытства зашла в центр управления. Сейчас они дразнят и мучают несчастное животное в дальней части комнаты. Они смеются и выкрикивают грубости, избивая существо, и так сосредоточены на этом мерзком развлечении, что не заметят приближение персонажей, если те не наделают слишком много шума или не войдут в комнату глубже чем на 10 футов. Заметив персонажей, культисты бросаются в бой, хватая клинки, гранаты или дезинтеграторные пистолеты. Велсаша пытается сбежать из здания, но может и забиться в угол, спасаясь от взрывов.

КУЛЬТИСТЫ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (3) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

Человек, солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +6; **Внимание** +14.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 105 у каждого

ЭКБ: 19; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +7; **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 35 футов.

В ближнем бою: керамический длинный меч +17 (2d8 + 14 Р) или оружейные шипы +17 (2d4 + 15 Р).

Дистанционная: дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» +14 (1d10 + 7 К) или зажигательная граната II +14 (взрыв [2d6 О, поджигание 1d6, 10 футов, СЛ 15]).

Атакующие способности: атака с разгона, боевой стиль (штурмовик), военная хитрость (мощная взрывчатка).

ТАКТИКА

Во время боя: в первом раунде один из культистов бросает гранату, а остальные стреляют из дезинтеграторных пистолетов, после чего с разгона бросаются в ближний бой.

Боевой дух: эти извращённые садисты в своём фанатичном стремлении приблизить конец всего сущего сражаются до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +4; **Инт:** +0; **Мдр:** +2; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +19, Запугивание +14, Выживание +14.

Черты: Преграда.

Языки: всеобщий.

Снаряжение: бронекостюм «Голем» III (жуткие трофеи, оружейные шипы [тактический нож] [*«Серия приключений, выпуск №2. Храм Двенадцати»*, стр. 53]), дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» (*«Серия приключений, выпуск №2. Храм Двенадцати»*, стр. 52) с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), 2 зажигательные гранаты II, керамический длинный меч.

Сокровища: к стене в углу комнаты прислонены три древних кишалийских аэробайка, на которых древние учёные ездили на работу из своих ныне разрушенных жилищ. Два байка по-прежнему работают, а третий непоправимо повреждён устроенным культистами взрывом, который открыл вход в здание. В шкафу в юго-восточной части комнаты стоит стенд с четырьмя космическими скафандрами, разработанными для кишалийской анатомии. В тайнике под подиумом (проверка Внимания со СЛ 25) находятся три гранаты темпорального искажения и лёгкий искажающий пистолет. Все предметы, кроме скафандров (аналогичных стандартным скафандрам), — реликвии кишали, которые подробно описаны на стр. 38 и далее.

Развитие: культистов «Мучительного голода» быстро одолевает скука, и они часто ломают вещи, взрывают что-либо и дерутся друг с другом, чтобы убить время, поэтому звуки битвы не насторожат культистов в глубине здания.

Если персонажи захватят одного из культистов, они не получат много сведений, если не прибегнут к чтению мыслей при помощи магии. Персонаж, который будет агрессивно

КУЛЬТИСТ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА»

допрашивать культиста и успешно пройдёт проверку Запугивания со СЛ 24 для угрозы, получит в ответ только бессвязный рассказ о разрушениях, учинённых культом здесь и в других местах. Если спросить культиста о лидере секты, он скажет: «Не переходите Нуль-9 дорогу — она скормит вас тени. Она называет это благословением, но я так не думаю. Те, кто обратился в тень, застревают между явью и забвением». Культист выдаст ту же информацию, попав под воздействие *приворота (гуманоид)* или другого подобного заклинания, но упорно отказывается отвечать на вопросы под эффектом *места истины*.

Если велсаша осталась в помещении, она ранена и напугана. Персонаж может успокоить существо (или приманить его к двери, если оно сбежало), успешно совершив проверку Выживания со СЛ 12 для обращения с животными. После этого герои могут применить исцеляющую магию или использовать Медицину для лечения смертельного урона. Исцелённая велсаша радостно уносится обратно в джунгли. По вашему усмотрению персонаж, связанный с миром природы (или желающий завести странного питомца), может чуть позже обнаружить, что велсаша следует за ним к звездолёту.

B3. Длинный коридор

Этот коридор — главный проход центра управления, соединяющий различные помещения в здании. Он почти не пострадал от визита культистов, если не считать нескольких отпечатков и следов в пыли.

B4. Компьютерная лаборатория

Это большое помещение освещено лишь голубоватым свечением единственного монитора, стоящего напротив южной двери. Другие компьютерные консоли, установленные вдоль стен, не активны. На полу в центре комнаты закреплена круглая платформа неизвестного предназначения. Окно в западной стене полностью заросло снаружи густой растительностью джунглей.

Когда Остет заметила, что в программе Эльтрета появляются ошибки, она использовала компьютеры в этом помещении — в том самом зале, где они оба превратились в искусственные интеллекты, — чтобы создать тюрьму для его цифрового сознания. К сожалению, она не смогла помешать культистам «Мучительного голода» освободить Эльтрета, который, получив доступ к системам, заключил в электронную тюрьму её саму.

Персонажи могут использовать рабочую компьютерную панель в дальней части помещения, чтобы получить доступ к системам центра управления, но это не так-то просто. Кишалийское программирование непонятно для тех, кто не разбирается в их культуре (см. информацию о компьютерах центра управления на стр. 14). Если персонажи знакомы с этими системами или могут говорить по-кишалийски (*«Серия приключений, выпуск №4. Разрушенные облака»*, стр. 8), базовая СЛ для получения доступа к этому компьютеру 4 ранга составит 29.

Прежде чем персонажи смогут получить какую-либо информацию с компьютера, они должны взломать систему, чтобы получить к ней доступ. При этом срабатывает средство защиты (сигнализация) и по всему комплексу раздаётся резкий гудок. Персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров для отключения средства защиты в течение 1 раунда после её срабатывания, успевает заглушить сигнализацию, прежде чем культисты захотят разузнать, что происходит. В противном случае через 1 минуту из зоны **B6** придут культисты, чтобы разобраться, в чём дело (если персонажи заклинили двери, культисты взорвут их гранатой). В обоих случаях Эльтрет узнаёт, что персонажи начали копаться в компьютерных системах, и пытается найти новые способы помочь культистам (см. описание зоны **B5**).

Как только персонажи получат доступ к этому терминалу, они смогут включить свет и другие компьютеры в помещении, что, в свою очередь, позволит Остет заговорить с ними. Когда это произойдёт, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Платформа недалеко от центра комнаты вспыхивает, оживая, и над ней появляется светящаяся голограмма. Свет за мгновения принимает форму высокого благородного гуманоида. Его облик напоминает образы древних кишали, которых герои видели на Истамаке. Одеяния фигуры кажутся смесью военной формы и костюма учёного и, ниспадая, будто бы растворяются в сиянии круглого возвышения у её ног.

Голографическая фигура протягивает руку и начинает говорить, издавая странные запутанные звуки с нарочитой поспешностью, хотя интонация её остаётся ровной и сдержанной. Если персонажи говорят по-кишалийски (или хотя бы на упрощённом кишалийском), они поймут, что фигура приветствует их, пусть и несколько торопливо. Если персонажи поприветствуют Остет на том же языке, остальная беседа может продолжиться на её родном кишалийском. Если же персонажи покажут, что не понимают её, Остет быстро изучит их разум (это чувствуется как лёгкое покалывание за глазными яблоками) и сканирует любые технологические устройства, которые заметит на персонажах, чтобы определить предпочитаемый язык. Через мгновение включается аудиофильтр, и Остет продолжит речь на всеобщем.

«Он обезумел. Его программа пестрит сбоями, и он всё время бредит о каком-то Поглотителе звёзд. Я посадила его в тюрьму из-за критических ошибок, но теперь он на воле, а я здесь! Нужно остановить и его, и тех, кто ему помог. — Она делает короткую паузу. — Судя по вашей одежде, вы не заодно с этими жестокими мародёрами. Пожалуйста, скажите, что вы не с ними».

Эта фигура — искусственный интеллект Остет, выглядящая так же, как некогда при жизни. Персонажи могут поговорить с ней (либо на её языке, либо на их собственном), чтобы узнать о происходящих на планетоиде событиях. К сожалению, её программа изолирована в пределах этого помещения, она не может помочь персонажам вне его, пока Эльтрета снова не заключат в тюрьму. Ниже приведены возможные вопросы персонажей и ответы на них.

— Кто вы?

— Меня зовут Остет. Когда-то я была одной из многих кишалийских учёных, которые следили за этой системой, охраняя её тайну. Давным-давно у меня было тело, но чтобы поддерживать эти компьютеры в рабочем состоянии даже после падения нашей цивилизации, мы вместе с другим инженером создали цифровые версии нашего сознания, чтобы вечно служить хранителями.

— Кто другой хранитель?

— Его зовут Эльтрет. Мы проработали здесь многие тысячелетия, поддерживая это место в рабочем состоянии и охраняя его страшный секрет, но потом пару веков назад он внезапно начал проявлять признаки нестабильности и выдавать критические ошибки. Он уверовал в то, что служит инструментом некоего создания, называемого Пожирателем. Я думала, что это просто ошибки в его базовой программе, и заточила его на этих серверах, прежде чем он смог причинить какой-либо вред. Я надеялась, что его можно восстановить, но недавние события разубедили меня.

— Что за ужасный секрет вы упомянули?

— Множество тысячелетий назад мой народ вступил в войну с расой, называемой сиввами. После десятилетий противостояния сиввы разработали устройство для разрушений космического масштаба. Они назвали его «Гасителем звёзд» и хотели его использовать, чтобы стереть кишали с лица земли. Мы захватили оружие, прежде чем они его применили, и выиграли войну. Затем мы изучили трофей и много узнали о его чудовищной силе. Однажды мы привели «Гаситель звёзд» в действие... только для самообороны! Но результат был настолько чудовищен, что мы едва ли могли с ним смириться. Тогда были созданы Врата Двенадцати солнц — звёздная система, в которой вы находитесь. Здесь мы храним это оружие, чтобы никто не смог использовать его снова. (Персонажи, скорее всего, знают большую часть этой информации, но вы можете через Остет сообщить им любую нужную часть предыстории этой серии приключений.)

— Что здесь происходит?

— Несколько дней назад сюда вторглась группа захватчиков. Некоторые из них выглядели совсем как вы, но другие походили на призраков, странные и бесформенные тёмные тени. Грабители называли себя «Мучительным голодом», ими командовала женщина-андроид по имени Нуль-9 — я узнала это, когда они взрывом пробили себе путь в здание, победно воспевая этого Пожирателя, и застали меня врасплох. Не успела я опомниться, как они освободили Эльтрета и запихнули меня в эту тюрьму. К счастью, я смогла несколько осложнить им жизнь, что их слегка замедлило, но им нельзя позволить добраться до «Гасителя звёзд».

— Что вы сделали?

— Ремонтные роботы, занимавшиеся физическим содержанием системы, в большинстве своём всегда были полуавтономными, но с тех пор как я заперла Эльтрета, я старалась усовершенствовать их самосознание, чтобы добиться полной автономии: так они смогли бы продолжить моё дело, если бы со мной что-нибудь случилось. Когда стало понятно, что Эльтрета освободят, я сделала роботов настолько независимыми, насколько смогла. Эльтрету потребуется какое-то время, чтобы вновь взять их под контроль. Кроме этого, я устроила в терминалах пункта управления короткое замыкание, чтобы до демиплана, в котором хранится «Гаситель звёзд», было как можно сложнее добраться.

— Как нам остановить Эльтрета и «Мучительный голод»?

— По правде говоря, я боюсь, что «Мучительный голод» остановится, только если его уничтожить. После этого, к сожалению, мне придётся снова пленить Эльтрета в тюрьму и удалить его программу навечно. Это не просто сбой, а полномасштабное искажение, порождённое силами, которые я не в силах осмыслить. Если у вас есть другие варианты, пожалуйста, дайте мне знать.

— Как вас освободить?

— Отсюда это сделать не получится. Вы должны получить доступ к изолирующему приложению из главного пункта управления. — Остет выводит карту центра управления и выделяет зону **B8**. — Это должно поменять местами наши программы. Будьте осторожны — Эльтрет, вероятно, установил средства защиты.

— Что находится на других планетах?

— Глубоко под их поверхностью есть небольшие сооружения для наблюдения за гравитационными импульсами, испускаемыми ядрами планет. Когда мой народ был ещё жив, некоторые из учёных устроили в этих строениях личные лаборатории, но я не нуждалась в них, поэтому они всё это время оставались законсервированными. — Остет на мгновение умолкает. — Возможно, на одной из этих баз мародёрам удастся найти запчасти для починки сломанных мной терминалов. Как только я получу полный доступ к системам Врат, я наверняка узнаю больше.

Остет не может больше помочь героям до тех пор, пока не восстановит полную функциональность. Она помнит приблизительную численность культистов (больше дюжины основных членов, неизвестное количество теней, андроид и пара исоки), но не может узнать их текущее местоположение. Она подробно рассказывает о своей роли хранителя системы, хотя явно огорчена тем, как легко её заключили в ей же созданную тюрьму.

Она гадает, не сделала ли она свою работу слишком хорошо, и раздумывает, не повлияло ли это на ошибки в коде

Эльтрета. Если беседа с Остет слишком затянется, она поторопит персонажей, чтобы те продолжили путь вглубь центра управления и остановили культистов «Мучительного голода».

Кроме немногих сведений, которые герои получили от Остет, с помощью местных терминалов они не смогут узнать ничего нового о Вратах Двенадцати солнц и управлении ими. Эти компьютеры намеренно изолированы от других систем центра управления, и поэтому их функции ограничены. Тем не менее персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров для совершения операций с модулем защищённых данных, обнаружит детальные отчёты об экспериментах Эльтрета и Остет по созданию искусственного сознания. Оборудования, остающегося в этом зале, недостаточно для загрузки в центральный компьютер ещё одной души, однако эти данные дают персонажам бонус +4 к проверкам Компьютеров для отключения средств защиты Эльтрета во время освобождения Остет (см. описание зоны **B8**).

B5. Терминалы управления роботами (КО 9)

На стенах этого прямоугольного помещения закреплено множество светящихся панелей и мониторов. На некоторых высвечивается что-то вроде плана всего сооружения, другие отображают внутреннюю часть планеты — на них видны отряды роботов, снующие вдоль стен огромного туннеля. В центре помещения стоит круглая платформа, показывающая голограмму высокой фигуры в белых одеждах. Фигура указывает на разные экраны, по-видимому пытаясь управлять роботами.

Эта голограмма — проекция Эльтрета, кишалийского ИИ, действующего заодно с культом Пожирателя. Персонажи застали Эльтрета за попытками перепрограммировать некоторых ремонтных роботов, работающих в недрах планеты, и заставить их покинуть свои посты, чтобы помочь культистам Пожирателя, но это почти невыполнимая задача. После того как Остет заключила сознание Эльтрета в тюрьму, она на всякий случай усилила полуавтономную программу роботов в качестве защитной меры. У искажённого Пожирателем ИИ уйдут недели, если не месяцы, чтобы восстановить полный контроль над роботами.

Если персонажи изучили зону **B4** и активировали сигнализацию, Эльтрет знает, что в здании находятся посторонние, и понимает, что они могли уже поговорить с Остет. Даже если сигнализация не сработала, ИИ предполагает, что персонажи отправлены сюда, чтобы сорвать планы культистов, и знает, что должен их задержать или остановить. Он приветствует незнакомцев как друзей и спасителей, желая выудить из них как можно больше информации, чтобы передать её Злобе в зоне **B8**.

Эльтрет использует всеобщий язык (выученный от культистов), чтобы сказать следующее:

«О, хвала Первопричине! Я думал, что застряну здесь с этими психами на веки вечные! Вы ведь пришли мне помочь?»

Эльтрет достаточно неумело врёт; его общий модификатор Блефа составляет +8. Персонаж, успешно прошедший встречную проверку Проницательности, поймёт, что голограмма говорит неправду: её тон слишком слащавый и неискренний. Тем не менее ИИ всё-таки продолжает уговоры, пытаясь заманить в помещение как можно больше персонажей, после чего активирует опасное физическое средство защиты (см. «Ловушка» ниже) и исчезает с пьедестала, перемещаясь на голографическую платформу в зоне **B8**.

Ловушка: потолки, полы и стены в этом помещении устланы кабелями, которые действуют аналогично электризованной поверхности — средству защиты компьютерных систем. Эльтрет может активировать ловушку силой мысли, наполнив помещение смертоносными электрическими дугами, но при этом вся электроника в комнате будет уничтожена. У персонажей может не оказаться возможности заметить или обезвредить ловушку до её срабатывания, если они не проговорят с Эльтретом достаточно долго, чтобы иметь возможность оглядеться по сторонам и попытаться удалённо взломать средство защиты.

ЭЛЕКТРОПРОВОДКА — КО 9

Опыт 6 400

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 33; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 28 (отключение средства защиты).

Условие: особое (см. выше); **Перезарядка:** нет.

Эффект: электрические дуги (8d12 Э); испытание Реакции (СЛ 18) ½ урона; несколько целей (все цели в зоне **B5**).

Сокровища: в тайнике между панелей припрятаны давно забытый, но ещё работающий шлем «Диктатор» и три кишалийских аккумулятора. Этот защищённый от электрических дуг потайной отсек можно заметить, успешно совершив проверку Внимания со СЛ 25 (СЛ снижается до 20, если Эльтрету удалось активировать ловушку). Подробнее реликвии кишали описаны на стр. 38 и далее.

Развитие: у компьютеров в этом помещении нет физических интерфейсов, только голографические. Доступ к ним можно получить только удалённо и беспроводными методами. Если персонажи знакомы с системами или говорят на кишалийском, базовая СЛ для получения доступа к этому компьютеру 4 ранга составит 29 (см. информацию о компьютерах центра управления на стр. 14). Как только персонажи получат доступ, они поймут, что Эльтрет пытался восстановить прямой контроль над многими ремонтными роботами центра управления, но на отмену программы Остет уйдёт немало времени.

Однако если персонаж успешно пройдёт вторую проверку Компьютеров для совершения операций с модулем управления, он заметит, что несколько роботов в центре управления и на планетоиде Врат 2 вышли из-под контроля. Персонаж придёт к выводу, что другой хакер наверняка обнаружил лазейку в программном коде, позволяя частично (и, вероятно, временно) перезаписать их директивы. Компьютеры в этом помещении не связаны с системами управления Вратами или изолирующим приложением, про которое говорила Остет.

В6. Пыльные жилые отсеки (КО 11)

Всё, что осталось от мебели в этой комнате, — одинокий стол необычной формы. По углам лежат кучи пыли, а по полу разбросаны разнообразные обломки.

Тысячелетия назад, когда небольшие смены кишали несли вахту в центре управления, это помещение служило жилым отсеком. После того как Эльтрет и Остет взяли центр под контроль, комната простаивала без дела и тысячелетиями собирала пыль.

Существо: пока Нуль-9 и её команда находятся на контрольном спутнике Врат 2, пытаясь отыскать новую плату управления, а Эльтрет обучает Злобу управлять Вратами Двенадцати солнц, несколько рядовых культистов прохлаждаются в этих жилых отсеках. Они скучают и не желают сидеть на месте, но, находясь под строгим надзором Сайсирус Хладнокровной, не решаются крушить стены. Женщина-полуорк служит при Нуль-9 квартирмейстером и грубым словом и не менее грубым делом удерживает других культистов от бунта.

Если в зоне **В4** сработала сигнализация, культисты вскакивают на ноги и в течение 1 минуты хватают оружие и направляются обследовать зону **В4** под подгоняющие выкрики Сайсирус. В противном случае персонажи застанут расслабившихся культистов за метанием железяк в дальнюю стену. Заметив героев, сектанты возьмутся за оружие, посмеиваясь с садистским ликованием из-за подвернувшейся возможности подраться.

КУЛЬТИСТЫ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (3) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

ПЗ: 105 у каждого (см. стр. 15).

ТАКТИКА

Во время боя: культисты бросаются на врага, размахивая мечами.

Боевой дух: ни один из фанатиков не страшится погибели — все они сражаются до смерти.

САЙСИРУС ХЛАДНОКРОВНАЯ КО 8

Опыт 4 800

Женщина, полуорк, оперативник.

Хаотичный злой средний гуманоид (орк, человек).

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +22.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +7; **Реакция** +10; **Воля** +11.

Защитные способности: невероятное проворство, орочья свирепость, уклонение.

АТАКА

Скорость: 40 футов, полёт 30 футов (прыжковые двигатели, средняя манёвренность).

В ближнем бою: тактический нож +15 (2d8 + 12 *Р*).

Дистанционная: улучшенная винтовка «Ширренский глаз» +17 (2d10 + 8 Ко) или плазменный пистолет «Красная звезда» +17 (1d8 + 8 *О & Э*; крит.: поджигание 1d8).

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +4d8, троекратная атака.

ТАКТИКА

Во время боя: Сайсирус держится позади, стреляя в противников из снайперской винтовки, но при необходимости вступит в ближний бой.

Боевой дух: Сайсирус никогда не отступала из боя, не отступит и теперь. Она сражается до последнего вздоха.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** +1; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +17, Атлетика +17, Выживание +22, Запугивание +22, Культура +22, Скрытность +22.

Языки: всеобщий, орочий.

Снаряжение: улучшенный лашунтский термокостюм (*контур ускорения*, прыжковые двигатели, система наведения), улучшенная винтовка «Ширренский глаз» с 8 патронами для снайперского оружия, плазменный пистолет «Красная звезда» с 1 аккумулятором (20 зарядов), тактический нож, кредстик (2 500 кредитов).

Сокровища: последние из оставшихся в живых кишали вынесли из комнаты практически всё, но несколько предметов остались в шкафах. На столе лежат два пространственных коммуникатора и два кишалийских аккумулятора

САЙСИРУС ХЛАДНОКРОВНАЯ

(см. стр. 40). Культисты не поняли, как ими пользоваться, и посчитали интересным, но бесполезным мусором.

Развитие: любая попытка допросить захваченного здесь культиста приведёт к тем же результатам, что и в зоне **B2**.

B7. Древняя мастерская (КО 10)

Здесь находятся несколько рабочих мест, ящики, забитые негодными частями кишалийской техники, и груды инструментов, в основном инопланетных, хотя несколько из них похожи на те, что используют инженеры миров Соглашения. Пара необычных роботов без движения лежит на главном рабочем столе в центре помещения. Двойная дверь ведёт на юг.

Когда в центре управления кипела жизнь, здесь располагалась мастерская для починки неисправных ремонтных роботов и другого оборудования. В последующие тысячелетия Эльтрет и Остет, как правило, отправляли роботов ремонтировать друг друга без отрыва от работы и время от времени перемещали сюда безнадёжно сломанных роботов, чтобы отключить их навсегда. Благодаря установленной Остет полуавтономной программе роботы выполняют эти задачи самостоятельно.

Существа: когда Заз отправился с Нуль-9 на поиски новой платы управления, Злоба приказала его сестре Ксикс попытаться починить перегоревшую. По правде говоря, Злоба просто хотела убрать исоки с глаз долой — до того её раздражает механик. Ксикс на самом деле до смерти боится мистика, поэтому с облегчением скрылась из виду.

Ксикс достаточно хорошо разобралась в кишалийской технике и поняла, что плата управления восстановлению не подлежит, поэтому решила покопаться в сваленных в мастерской устройствах. Кроме собственного дрона, её защищает пара модифицированных ремонтных роботов. Именно Ксикс взломала их программу, что позволяет близнецам временно управлять ими. Заз и Нуль-9 увезли большую часть роботов с собой к спутнику Врат 2 для защиты и облегчения поисков запасной платы управления. Ксикс знает, что через несколько дней роботы восстановят первоначальную программу, и надеется, что брат успеет вернуться до того, как это произойдёт, потому что она лучше разбирается в компьютерах.

Из двух исоки Ксикс более хаотична, её разум мечется между различными идеями с умопомрачительной быстротой. В прошлом брату всё время приходилось одёргивать её, когда она отвлекалась от текущего дела. Однако когда исоки присоединились к «Мучительному голоду» и стали преданными последователями Пожирателя, разумом Ксикс овладела новая цель. Она отчётливо видит, как каждое её действие вносит вклад в окончательное уничтожение Вселенной, и наслаждается каждым взрывом и выстрелом. Теперь, когда её окружают останки давно вымершей цивилизации, Ксикс с особенным пылом стремится к хаосу. Впрочем, исоки всё ещё боится смерти, поэтому её можно убедить сдаться, если она проиграет бой.

Когда персонажи входят в комнату, Ксикс немедленно натравливает на них роботов и дрона, болтая без умолку. Она осыпает героев вопросами о том, кто они и почему здесь, и с такой же быстротой осыпает их градом пуль. Может показаться, что исоки интересны их ответы, но на самом деле те ничего не значат, ведь всё, что герои любят, в конце концов умрёт или обратится в прах, а Вселенную поглотит энтропия. Подобные ужасные вещи Ксикс произносит обычным беззаботным голосом, будто ведёт беседу о местной погоде.

Когда у Ксикс остаётся менее половины ПЗ, её можно убедить сдаться (см. блок параметров ниже). Сама она переговоры не предложит, но персонаж, успешно прошедший проверку Проницательности со СЛ 24, заметит, что Ксикс меньше говорит и заметно мрачнеет, сосредотачиваясь на битве, как если бы внезапно поняла, что может проиграть. В этот момент достаточно короткой фразы и проверки Дипломатии со СЛ 28, чтобы предложить Ксикс сдаться. Если проверка окажется успешной и персонаж пообещает не убивать исоки, та прекратит сопротивление. Персонаж может предпринять эту попытку повторно в случае провала, но для второй проверки, кроме обещания пощадить Ксикс, он должен заверить её, что ей помогут убраться с этой планеты (или пообещать что-то столь же заманчивое). После второго провала Ксикс решает биться насмерть. См. «Развитие» на стр. 22, чтобы узнать, как Ксикс может помочь персонажам, если всё-таки сдастся.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ РЕМОНТНЫЕ РОБОТЫ (2) КО 6

Опыт 2 400 за каждого

Нейтральная небольшая конструкция (технологический).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 80 у каждого

ЭКБ: 18; **ККБ:** 19.

Стойкость +3; **Реакция** +3; **Воля** +7.

Защитные способности: ремонтные нанороботы; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

Слабые стороны: уязвимость к критическим ударам, уязвимость к электричеству.

АТАКА

Скорость: 15 футов, лазание 30 футов, полёт 20 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: крушащий удар +15 (1d6 + 11 Д).

Дистанционная: сфокусированный лазер +13 (1d6 + 6 О).

ТАКТИКА

Во время боя: ремонтные роботы нападают на всех, кроме Ксикс и её дрона, маневрируя, чтобы оказаться над персонажами игроков или позади них.

Боевой дух: если Ксикс не отзовёт роботов, они сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** –; **Инт:** +3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +18, Атлетика +13, Инженерное дело +18, Компьютеры +18.

Языки: кишалийский.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ремонтные нанороботы (Экс): нанороботы ремонтного робота каждый час восстанавливают ему 6 ПЗ. Один раз в день в качестве действия полного хода ремонтный робот может восстановить 3d8 ПЗ себе или конструкции с подтипом «технологический», которой он коснётся.

КСИКС КО 8

Опыт 4 800

Женщина, исоки, механик.

Хаотичный злой небольшой гуманоид (исоки).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +21.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +9.

Устойчивость: звук 5, электричество 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактический нож +15 (2d4 + 9 Р).

Дистанционная: улучшенный полуавтоматический пистолет +17 (2d6 Ко).

Атакующие способности: перегрузка (СЛ 18).

ТАКТИКА

Во время боя: в начале боя Ксикс стреляет в противников из пистолета, направляя своего дрона Кью-О на сближение с врагом. Она отдаёт дрону приказ атаковать персонажей игроков в ближнем бою, тратя дополнительное действие на полные атаки с использованием дрона, если он стабильно наносит противнику урон.

ПЛЕННАЯ КСИКС

Персонажи вряд ли решат оставить Ксикс одну на борту звездолёта на время исследования подземного комплекса спутника Врат 2. Если они всё же решат так поступить, вы можете позволить исоки вдоволь покопаться в системах их корабля. Сколько разрушений нанесёт её возня, зависит от вас: они могут быть как безобидными вроде изменения функций кнопок в санузлах, так и весьма серьёзными — как, например, эффект критических повреждений, который персонажи обнаружат лишь после того, как вступят в космический бой (или если персонаж успешно пройдёт проверку Инженерного дела со СЛ 28 при следующей посадке на корабль).

С другой стороны, если Ксикс сопровождает персонажей во время битвы с Зазом, воссоединение исоки может плохо закончиться для героев. На первый взгляд может показаться, что Ксикс не волнует благополучие брата, но если персонажи снизят ПЗ Заза до 25 или ниже, Ксикс звереет и нападает на персонажа, сильнее всех ранившего её брата, с неослабевающей яростью. В этом случае Ксикс бьётся насмерть, причём присутствие сестры заставляет Заза остаться в зоне Г7 (а не бежать к Нуль-9). Если подобное всё же произойдёт, персонажи не получают опыт за повторную победу над Ксикс.

Боевой дух: когда у Ксикс остаётся менее половины ПЗ, она заметно мрачнеет (см. стр. 20). Если персонажам игроков удаётся убедить её сдаться, она отзывает Кью-О и ремонтных роботов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** +6; **Мдр:** +1; **Хар:** +1.

Навыки: Акробатика +16, Выживание +16, Инженерное дело +21, Компьютеры +21, Ловкость рук +21, Скрытность +21, Физические науки +16.

Языки: всеобщий, исоки.

Прочие способности: дерзкий, защёчные мешки, золотые руки (1 в день), искусственный интеллект (дрон Кью-О), профессиональный инструмент (хакерский набор), трюки механика (незаметный взлом и ремонт дрона), удалённый взлом (СЛ 18).

Снаряжение: эстексный комбинезон III (система шумоподавления, электростатическое поле [тип 1]), улучшенный полуавтоматический пистолет с 24 патронами для короткоствольного оружия, тактический нож, специнструмент, хакерский набор, кредстик (2 500 кредитов).

КЬЮ-О КО –

Нейтральная средняя конструкция (технологический).

Восприятие: ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 90

ЭКБ: 18; **ККБ:** 20.

Стойкость +6; **Реакция** +6; **Воля** +3.

СУ: 1/–; **Невосприимчивость:** невосприимчивости конструкций.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическая кувалда +17 (1d10 + 11 Д; крит.: нокдаун).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +18.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой, ограниченный набор действий (*«Инопланетный архив»*, стр. 137).

Сокровища: в треугольном шкафу в юго-западном углу комнаты можно найти два кишалийских аккумулятора повышенной ёмкости.

Развитие: если Ксикс сдаётся, она вполне может ответить на вопросы героев. Ниже приведены возможные вопросы и ответы исоки.

— Ты кто?

— Ксикс. Нас с братишкой зовут «губителями», потому что мы чиним вещи. Ну то есть делаем так, чтобы ими можно было ломать другие вещи. — Ксикс широко улыбается и тут же погружается в свои мысли, вспоминая сломанные ей вещи.

— Вас с братишкой?

— Зазом. — Судя по всему, так его зовут. — Когда-то мы жили на Акитоне, а потом андроид с розовыми волосами нашла нас и забрала в космос. Братишка научил меня всему, что я знаю о разрушении вещей, а потом я сама научилась тому, что он не умеет. — Какое-то время она задумчиво жуёт губу. — Если вы наткнётесь на него, он вряд ли захочет с вами потрепаться. Всегда был упрямым. Может, вам придётся его убить. — Судя по всему, её это не очень расстраивает.

— Андроид с розовыми волосами? Нуль-9?

— Ага, она! Дурацкое имя, да? Она руководит всей операцией. Меня бесит, что она не даёт мне ломать всё, что я хочу. Взять, к примеру, это место: двенадцать взрывающихся звёзд — круть несусветная! Но она говорит, что они нужны, чтоб добраться до какого-то огромного оружия... из другого измерения, что ли? Я не знаю, мне плевать.

— Где сейчас твой брат и Нуль-9?

— Улетели на шаттле искать какую-то запчасть для одного из здешних компьютеров. Светящийся чувак сказал им, что запчасти есть в подземном комплексе на другом спутнике или типа того. Когда они вернутся, мы починим компьютер и получим оружие, про которое Нуль-9 нам уже все уши прожужжала. («Светящийся чувак», судя по всему, Эльтрет, кишалийский ИИ.)

— Сколько культистов сейчас в здании?

Ксикс спрашивает, на кого они уже наткнулись, и хмурится при упоминании Сайсирус Хладнокровной, говоря, что она «душная». Она рассказывает, кто ещё остался в центре управления, упоминая, как много раз порывалась уговорить мистика Злобу научить её ходить сквозь стены, но брат её всегда останавливал. Она также говорит, сколько культистов улетело на шаттле (на борту Нуль-9, Заз, дварф по имени Дельдрег Мясник, шесть других культистов, три отродья Злобы и несколько модифицированных ремонтных роботов).

— Ты можешь как-нибудь помочь нам?

— Это вы обещали помочь мне, оставив в живых! — Ксикс смеётся прямо им в лицо, но персонаж, успешно прошедший проверку Дипломатии со СЛ 29, может убедить её. — Здесь странные компьютеры, но я заметила, что в коде куча ненужного мусора, поэтому дыру найти нетрудно.

Ксикс показывает персонажам пару приёмов по обходу защиты кишалийских программ, что даёт им бонус +2 к проверкам Компьютеров, чтобы заточить Эльтрета. В остальном она отказывается сражаться с бывшими товарищами или делать что-то, что напрямую помешает выполнению их миссии.

Как только персонажи закончат допрашивать Ксикс, они должны решить, как с ней поступить. Если дрон был повреждён и если разрешить ей его починить, она потратит на починку 10 минут и восстановит Кью-О 10% от максимума ПЗ. Она согласна оставаться в этом помещении, пока персонажи не разберутся с Эльтретом и Злобой. Кишалийская техника снова привлекает внимание Ксикс, как только персонажи выходят из помещения; в следующий раз, когда они входят сюда, она направляет на них пистолет, не сразу сообразив, кто они. Если персонажи берут её с собой, она угрюмо тащится следом и мрачно стоит за их спинами во время сражений, бурча что-то под нос.

Если персонажи не пообещали Ксикс, что заберут её с этой планеты, она не понимает, что застрянет тут, когда они улетят. Когда герои вернутся в здание в части 3, Остет потребует от них забрать исоки куда-нибудь ещё, потому что та угрожала ей, что разберёт все компьютерные терминалы центра управления.

Если взять Ксикс с собой на контрольный спутник Врат 2, это может иметь негативные последствия (см. врезку на стр. 21). Роль Ксикс в следующем приключении (если она доживёт до него) остаётся на ваше усмотрение.

Сюжетная награда: если персонажи уговорят Ксикс сдаться, они получают опыт, как если бы победили в бою её и роботов.

B8. Главный пункт управления (КО 12 и КО 10)

Северная дверь в это помещение ведёт на приподнятую платформу, с которой видны различные панели, светящиеся и гудящие от каких-то вычислений. На одних экранах мерцают схемы множества устройств, которые контролируют кишалийскую мегаструктуру, а на других видны толпы маленьких роботов, ремонтирующих и обслуживающих огромные механизмы. Тени в помещении выглядят странно — кажется, будто они живут собственной жизнью. На второй платформе в восточном конце помещения находится круглый подиум.

В этом помещении находятся основные системы управления Вратами Двенадцати солнц. Когда-то здесь посменно работали кишалийские техники, но большая часть системы даже тогда регулировалась автоматически. На протяжении тысячелетий Эльтрет и Остет поддерживали стабильную работу системы, обычно лишь немного корректируя

гравитационную силу одного из контрольных спутников, чтобы врата не распадались на части. Теоретически Врата Двенадцати солнц вполне могли бы существовать вечно.

В нижней части помещения находятся терминалы, управляющие основными функциями мегаструктуры, в том числе и изолирующим приложением, про которое говорила Остет. В верхней секции расположен голографический подиум, похожий на аналогичные платформы в зонах **B4** и **B5**, и органы управления, открывающие вход в демиплан, где хранится «Гаситель звёзд». Если персонажи знакомы с системами или могут говорить на кишалийском, базовая СЛ использования навыка Компьютеры для этих компьютеров 4 ранга составит 29 (см. информацию о компьютерах центра управления на стр. 14). Если персонажи ещё не встретились с Остет, они могут заметить изолирующее приложение, успешно пройдя проверку Компьютеров со СЛ 20 после получения доступа к системе. Персонажи должны успешно совершить три проверки Компьютеров для операций с модулем, в котором находится изолирующее приложение, чтобы освободить Остет и заточить Эльтрета. Впрочем, сперва им придётся одолеть мистика Злобу и её отродий (см. «Существа» и «Ловушка» ниже).

Существа: Злоба, несколько её отродий и пара культистов «Мучительного голода» обосновались в этом помещении после неудачной попытки использования Врат Двенадцати солнц. Вероятнее всего, они уже знают о том, что герои проникли в здание, либо из-за шума битвы, либо со слов культистов в зоне **B6**, либо от Эльтрета. Даже если персонажам удастся подобраться к культистам незамеченными, они застанут их в полной боевой готовности. Каждое существо в этом помещении готово биться насмерть, чтобы приблизить осуществление замысла Пожирателя. Культисты занимают первую линию обороны, к ним быстро присоединяются отродья тени забвения, а Злоба держится позади, используя заклинания и способности, чтобы замедлить приближение персонажей.

ОТРОДЬЯ ТЕНИ ЗАБВЕНИЯ (3) КО 5

Опыт 1 600 за каждого

ПЗ: 65 у каждого (см. стр. 8).

ТАКТИКА

Во время боя: отродья тени забвения игнорируют препятствия в комнате и бросаются на персонажей игроков, стараясь взять их в тиски, чтобы помочь обороняющим помещение культистам.

Боевой дух: отродья полностью находятся под контролем Злобы и сражаются, пока не будут уничтожены.

КУЛЬТИСТЫ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (2) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

ПЗ: 105 у каждого (см. стр. 15).

ТАКТИКА

Во время боя: культисты дают залп из дезинтеграторных пистолетов, после чего переходят в рукопашную. Их главная цель — не дать персонажам игроков пройти дальше в помещение.

Боевой дух: сектанты прекрасно понимают, что находится на кону, и с радостью принесут себя в жертву во имя цели. Они не отступают и не дают отступить противнику.

ЗЛОБА КО 9

Опыт 6 400

Женщина, тень забвения, мистик (см. стр. 61).

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; **Внимание** +22.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 120, **ПР:** 4

ЭКБ: 21; **ККБ:** 22.

Стойкость +8; **Реакция** +8; **Воля** +14.

Защитные способности: бестелесность, разделение боли (СЛ 18); **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (Св; безупречная манёвренность).

В ближнем бою: бестелесное касание +17 (3d4 + 9 *К*; крит.: окисление 1d6).

Атакующие способности: зерно сомнения (4 раунда, СЛ 18), ментальная боль (СЛ 18), отдача (9 урона), создание отродья.

Псевдозаклинания мистика (УЗ 9):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 5; дистанционная атака +17):

3 круг (3 в день) — *обессиливающий луч* (СЛ 20), *удар по разуму* (СЛ 20);

2 круг (6 в день) — *диск силы*, *мистическое исцеление*, *паралич (гуманоид)* (СЛ 19), *причинение боли* (СЛ 20);

1 круг (неограниченно) — *низшее замешательство* (СЛ 18), *обнаружение мыслей*.

Дарование: сокрушитель разума.

ТАКТИКА

Перед боем: если Злоба предупреждена о приближении персонажей игроков, она подготавливает действие, чтобы сотворить *обессиливающий луч* на первого героя, вошедшего в дверь.

Во время боя: в начале боя Злоба применяет *удар по разуму* и *обессиливающий луч* против самого сильного на её взгляд персонажа игрока. Она продолжает применять заклинания и дарованные силы, изматывая врагов, пока не будет вынуждена перейти в ближний бой. Если культиста ранят, она применит *мистическое исцеление*, чтобы тот продолжил сражаться.

Боевой дух: Злоба всецело предана делу Пожирателя и продолжит атаковать, пока не будет уничтожена, даже если победа невозможна, и сделает всё, чтобы максимально ослабить врагов Поглотителя звёзд.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —; **Лвк:** +4; **Вын:** —; **Инт:** +3; **Мдр:** +6; **Хар:** +2.

Навыки: Блеф +17, Запугивание +17, Мистицизм +22.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой, пустотный прыжок.

Ловушка: пока персонажи сражаются со Злобой и её приспешниками, на голографической платформе появляется изображение Эльтрета. Он заметно нервничает и напоминает культистам об их долге перед Пожирателем, но сам бездействует, пока персонажи не попытаются получить доступ к терминалам в нижней части помещения — вероятнее всего, это произойдёт после окончания битвы. Эльтрет осознаёт, что герои собираются запустить изолирующее приложение и вернуть его в виртуальную тюрьму, и впадает в отчаяние. Когда персонажи совершают проверку Компьютеров для взлома терминалов и получения доступа,

ИИ подготавливает три средства защиты, которые могут причинить физический урон и осложнить задачу по освобождению Остет. Как только персонажи получают доступ к компьютерной системе, персонаж, успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 25 или Внимания со СЛ 30, заметит, что часть кода на ходу переписывается изнутри — так Эльтрет пытается помешать персонажам себя изолировать.

Если персонажи попытаются совершить операции с модулем, где находится изолирующее приложение, не отключив до этого первое средство защиты, Эльтрет его активирует — терминал, расположенный возле ведущей из комнаты лестницы (он отмечен ✕ на карте на стр. 14), взрывается градом смертоносных искр. Эльтрет начнёт готовить вторую ловушку только после того, как персонажи успешно пройдут первую проверку Компьютеров для запуска изолирующего приложения, чтобы они не смогли обнаружить или отключить её. Если персонажи совершат вторую проверку Компьютеров для запуска приложения до того, как отключат вторую ловушку, Эльтрет активирует её, взорвав терминал в юго-восточном углу (он отмечен ✕ на стр. 14) так же, как и первый. При третьей проверке взорвётся терминал рядом со ступенями, ведущими к голографической платформе (он также отмечен ✕ на карте на стр. 14). В помещении несколько терминалов, поэтому один персонаж может запускать изолирующее приложение, пока другой пытается найти и обезвредить ловушки.

Помимо того, что все ловушки наносят урон электричеством (см. ниже), каждая успешно активированная Эльтретом ловушка даёт накапливающийся штраф –2 к проверкам Компьютеров для совершения операций с модулями и отключения других ловушек. Если сработали все три ловушки, в комнате гаснет свет, и персонажи не могут полностью запустить изолирующее приложение, пока один из них не пройдёт проверку Инженерного дела со СЛ 30 и не потратит 1d3 часа, чтобы отремонтировать вышедшую из строя электронику.

Если героям удастся получить права администратора для доступа к этим компьютерным системам, они могут помешать Эльтрету активировать ловушки.

ЭЛЕКТРОЗАПАДНЯ (3) КО 7

Опыт 3 200 за каждую

Тип: технологическая; **Внимание:** СЛ 30; **Обезвреживание:** Компьютеры со СЛ 25 (отключение средства защиты).

Условие: особое (см. выше); **Перезарядка:** нет.

Эффект: электрическая дуга (4d12 + 4 Э); испытание Реакции (СЛ 17) ½ урона; несколько целей (все цели в радиусе 20 футов).

Развитие: когда Злоба, её отродья и культисты Мучительного голода будут побеждены, а Эльтрет вновь заточён, в комнате воцарится покой. Если персонажи игроков уже разобрались с остальными культистами Пожирателя в центре управления, голограмма Остет предстанет перед ними на постаменте и жестом пригласит приблизиться. Перейдите к разделу «Освобождение Остет», поскольку она сообщает героям, что их работа ещё не закончена.

Сюжетная награда: если персонажи игроков вновь изолировали Эльтрета и освободили Остет, они получают 6 400 опыта.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОСТЕТ

Когда в центре управления не останется культистов, Остет поблагодарит персонажей. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

«Спасибо вам, путники. Эльтрет вернулся в тюрьму, ещё немного — и мы защитим Врата Двенадцати солнц от бесчинств этих разбойников. Теперь, когда у меня есть доступ ко всем сенсорам, я вижу, что некоторые из грабителей по-прежнему находятся в системе Врат — в главном подземном комплексе контрольного спутника Врат 2, откуда мои коллеги могли корректировать гравитационные импульсы ядра планетоида. С тех пор как я превратилась в ИИ, чьё-либо непосредственно присутствие в этих зданиях не требовалось, за исключением, разумеется, ремонтных роботов».

Голограмма кратковременно мерцает. «Похоже, мародёры временно реквизировали несколько роботов, чтобы облегчить себе поиски, и я не могу получить доступ к их ПО. Рано или поздно наши враги отыщут исправную плату управления и отремонтируют компьютер, открывающий демиплан с „Гасителем звёзд". Вы должны остановить их!»

Остет предоставляет героям всю известную ей информацию о Вратах Двенадцати солнц, «Гасителе звёзд» и подземном комплексе на контрольном спутнике Врат 2. Она даёт персонажам карту подземного комплекса (см. стр. 26) и рассказывает, что кишалийские учёные использовали этот комплекс не только по прямому назначению, но и для изучения воздействия гравитационных импульсов Врат на живых существ, и иногда экспериментировали на подопытных, доставленных из разных природных зон. Кроме этого, Остет говорит персонажам, что в комплексе девять органических форм жизни, а также несколько аномальных энергетических сигналов, которые сбивают её с толку. Если спросить, считает ли она, что это другие существа, подобные Злобе и её отродьям, Остет спокойно соглашается, но ответ звучит не очень-то уверенно.

Прежде чем персонажи улетят, Остет хочет сказать им кое-что на прощание:

«Мои новые друзья, за дни, проведённые в заключении, у меня было много времени на размышления, и я пришла к непростому выводу. „Гаситель звёзд" нужно уничтожить. Даже если сегодня мы отразим атаку культа Пожирателя, нет никакой гарантии, что расположение Врат Двенадцати солнц останется в тайне. Сивское супероружие нельзя доверять никому, сколь бы мирными и благонамеренными они ни были. — На мгновение она мрачнеет. — Я, конечно, родилась много позже, но слышала истории о том, как кишали использовали „Гаситель звёзд", чтобы „усмирить" ужасного противника, грозящего уничтожить нашу цивилизацию, и результаты убедили мой народ спрятать это оружие как можно лучше».

Изображение Остет исчезает, и на всю комнату разворачивается голографическое изображение неизвестной звёздной системы. Её голос продолжает: «Некоторые погибли мгновенно — они попали в энергетический луч. „Гаситель звёзд", вытягивая энергию, превратил их солнце в чёрный карлик». Голограмма показывает луч света, врывающийся в систему из-за её пределов и бьющий прямо в солнце. Энергетические пульсации луча разрывают на части звездолёты и даже луны недалеко от него. «Этим погибшим повезло. В течение недели температура во всей системе опустилась ниже ноля, а вскоре после смерти солнца начала умирать и растительная жизнь». Солнце в центре системы сжимается и темнеет. Рядом с каждой из десяти планет системы появляются числа: они отображают понижение температуры и освещённости. «Сотни миллионов погибших от голода или убитых в схватках за еду». Ниже отображается растущее число погибших. «Массы чёрного карлика не хватало, чтобы удерживать планеты на орбите, и в конце концов они начали отдаляться в открытый космос, пока не канули в непроглядную тьму». На голограмме орбиты замёрзших планет системы становятся всё более нестабильными, а самый дальний из миров исчезает за краями карты. «Ужасная катастрофа, уничтожившая цивилизацию».

В помещении зажигается свет, а на платформе вновь появляется фигура Остет. «Итак, теперь вы знаете, почему „Гаситель звёзд" нужно уничтожить. Чтобы сделать это, нам для начала придётся открыть Врата».

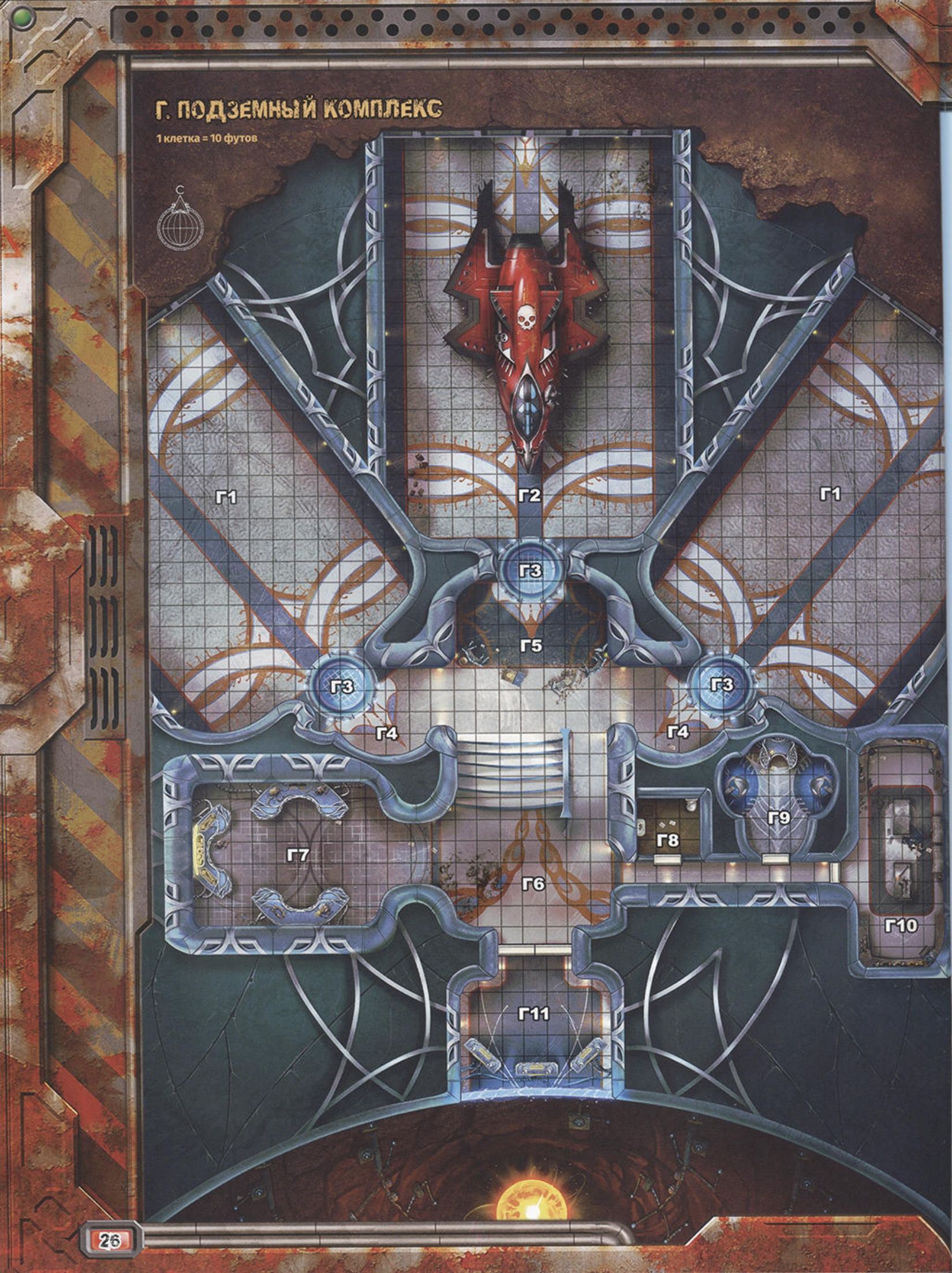
Остет повторяет, что оставшихся культистов надо остановить во что бы то ни стало, и добавляет, что персонажи должны заполучить плату управления, которую ищут последователи Пожирателя. При помощи недостающей запчасти Остет сможет открыть Врата Двенадцати солнц и освободить «Гаситель звёзд», после чего его можно будет уничтожить раз и навсегда.

ВЫЖИДАНИЕ

Игроки могут подождать, пока Нуль-9 найдёт плату управления, и напасть на неё из засады по возвращении. Это, впрочем, будет значить, что персонажам придётся сразиться с Нуль-9, Зазом, Дельдрегом Мясником и всеми остальными одновременно — задача не из лёгких! Героям может прийти в голову мысль атаковать её шаттл, когда тот взлетит с контрольного спутника Врат 2. В любом случае вы должны побудить персонажей действовать решительнее, вкладывая эти слова в уста Остет. Если они по-прежнему не торопятся в подземный комплекс Врат 2, Остет сообщит им пренеприятнейшее известие: Нуль-9 нашла способ открыть демиплан со второго спутника. Если герои не поспешат к Вратам 2, чтобы остановить её, культисты Пожирателя скоро доберутся до «Гасителя звёзд»! После этого можно следовать описаниям сцен в зоне Г.

Г. ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС

1 клетка = 10 футов



ЧАСТЬ 3: ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Персонажи без проблем возвращаются обратно на свой звездолёт: окружающие джунгли притихли, будто планета затаила дыхание в ожидании. Выход на орбиту занимает 1d2 часа, а перелёт от контрольного спутника Врат 1 до контрольного спутника Врат 2 — 1d8 часов. Это куда быстрее обычного межпланетного перелёта в одной системе из-за искусственной природы Врат и гравитационных аномалий, вызванных необычным расположением звёзд.

Помните, что в конце каждого часа путешествия между вратами персонаж должен совершить проверку Пилотирования со СЛ 25; при провале звездолёт героев получает 4d8 урона ПЗ, игнорируя щиты. Подробнее об этих проверках рассказано в разделе «Навигация во Вратах» на стр. 9. Как только звездолёт оказывается на орбите спутника Врат 2, персонажи игроков могут просканировать поверхность планетоида.

ВРАТА 2

Контрольный спутник Врат 1 разрабатывался для поддержания множества форм жизни, а все остальные спутники были оставлены просто безжизненными кусками камня из чисто практических соображений. Спутник Врат 2, как и прочие планетоиды, по большому счёту вместилище для космической струны, которая и генерирует гравитационные волны, столь затрудняющие навигацию в системе (но одновременно с этим связывающие её воедино).

Персонажи могут тщательно просканировать планетоид, когда окажутся на его орбите. Если персонаж успешно пройдёт проверку Компьютеров со СЛ 15, он узнает указанную далее информацию. Планетоид лишён атмосферы и каких-либо признаков жизни. На поверхности нет кишалийских зданий, как на контрольном спутнике Врат 1, но близ экватора, примерно в том же месте, что и центр управления на спутнике Врат 1, находится металлический люк, который достаточно велик для того, чтобы в него мог влететь звездолёт небольшого или среднего размера. Дальнейшее сканирование обнаруживает глубоко в толще планеты подземный комплекс с пригодной для дыхания атмосферой и обычной гравитацией.

Люк начинает открываться, как только звездолёт персонажей приближается к нему; внутри виден туннель, освещённый полосами светильников. Героям потребуется 1d2 часа, чтобы пролететь через люк и долететь по туннелю до места, где он разделяется на три ответвления, в конце каждого из которых расположены ворота ангаров. Над центральными воротами горит красный свет, а над двумя остальными — зелёный. Если персонажи подлетят к восточным или западным воротам, они откроются, и за ними окажется пустой ангар. Если приблизиться к центральным воротам, они остаются закрытыми, а красный свет замигает, если звездолёт персонажей подлетит слишком близко.

В центральном ангаре стоит шаттл «Мучительного голода»; Нуль-9 и её сопровождающие прилетели сюда, чтобы найти исправную плату управления. Системы безопасности подземного комплекса не позволяют воротам в занятый ангар автоматически открыться по вполне понятным причинам.

Если персонажи летят на звездолёте крупного или ещё большего размера, они не смогут пролететь в туннель, ведущий в ангар, но могут посадить крупный корабль на поверхность планетоида и пройти через туннель пешком. В случае со звездолётами ещё большего размера героям придётся придумать собственный способ добраться до поверхности планетоида. На контрольном спутнике пониженная гравитация (кроме помещений внутри подземного комплекса), а путь до ангара занимает 2d4 + 4 часа (если у персонажей нет возможности двигаться быстрее своей обычной наземной скорости, к примеру магической скорости полёта 60 футов или более). Персонажи могут открыть любой из двух пустых ангаров снаружи (см. описание зоны Г1).

ДРУГИЕ ВРАТА

По сути, запасную плату управления вполне возможно отыскать в подземных комплексах на других контрольных спутниках. Исследование этих мест выходит за рамки данного приключения, но вы можете использовать для них карту зоны Г. Внутри комплекса персонажам придётся включить гравитацию, освещение и подачу кислорода, а возможно, и сразиться с неисправными роботами или неупокоенными мертвецами — по вашему усмотрению. Если персонажи заберут плату управления из другого здания, им, вероятно, придётся сразиться со всеми оставшимися культистами Нуль-9 в масштабной схватке в центре управления или во время нового космического боя и абордажа.

Г. ПОДЗЕМНЫЙ КОМПЛЕКС

Подземный комплекс контрольного спутника Врат 2 был построен глубоко под поверхностью планетоида, чтобы позволить кишалийским хранителям иметь доступ к части шахты, проходящей через всю планету. Раз в месяц каждый из подземных комплексов посещали двое кишали, чтобы лично проверить компьютерные системы. Конечно, в случае чрезвычайных ситуаций устраивались дополнительные проверки. В последние годы обслуживания систем Врат Двенадцати солнц живыми существами несколько кишалийских учёных использовали этот комплекс для проведения собственных исследований, в частности изучения влияния гравитации системы на живых существ. В комплексе нет выделенных мест для отдыха, но увлечённые исследователи иногда могли подремать в лаборатории или ангаре.

Как правило, когда подземный комплекс не использовали, в нём отключали гравитацию, освещение и подачу кислорода, и с тех пор как много тысячелетий назад обслуживанием системы занялись два кишалийских ИИ, здесь никто не был — пока не прибыли Нуль-9 и культисты «Мучительного голода». Губитель Заз быстро смог включить все системы и начал брать под контроль местных ремонтных роботов. Когда персонажи приземляются в одном из незанятых

ангаров, Нуль-9 уже близка к своей цели: несколько роботов отправлены в шахту, чтобы забрать плату управления, которая не используется в техномагическом механизме, удерживающем космическую струну в ядре планетоида.

К настоящему времени Нуль-9 получила последнее сообщение Пустозвона и знает, что может столкнуться с персонажами игроков в любой момент. Она приказала нескольким культистам защищать коридор между пунктом доступа к ядру (зона **Г11**) и шаттлом, надеясь, что заполучив, наконец, плату управления, она сможет быстро выбраться отсюда.

Если не указано иное, все зоны подземного комплекса Врат 2 обладают следующими особенностями.

Двери: двери в подземном комплексе не заперты, если не указано иное. Чтобы открыть их, необходимо нажать на треугольную панель в центре двери. При открытии дверь отъезжает в сторону и остаётся открытой одну минуту, после чего автоматически закрывается. Чтобы заклинить дверь в открытом или закрытом положении, необходима успешная проверка Инженерного дела со СЛ 17, но её можно и взломать (см. «Компьютеры» ниже). Двери толщиной около двух дюймов и изготовлены из укреплённого пластика (50 ПЗ, твёрдость 8, СЛ ломания 20).

Компьютеры: на компьютерах подземного комплекса установлено то же ПО, что и на компьютерах центра управления. К настоящему времени персонажи должны разобраться в необычной для них логике кишалийского кода (см. стр. 14), если же они этого не сделали (или если они не говорят на кишалийском), СЛ взлома компьютеров комплекса возрастает на 10.

Освещение: большинство помещений освещается рядами потолочных светильников. Свет здесь белый и ощутимо более яркий, чем в центре управления Врат 1.

Если персонажи получили права администратора для доступа к компьютерам подземного комплекса, они могут изменять степень освещения в каждом помещении, удалённо открывать и закрывать двери, а также получить доступ к древней информации о некогда проводимых здесь генетических экспериментах.

Для описанных ниже зон используйте карту со стр. 26.

Г1. Пустые ангары

Две зоны, отмеченные на карте как **Г1**, функционально идентичны.

В воздухе этого просторного ангара витают немногочисленные частицы пыли. Стены сделаны из неизвестного гладкого металла без следов заклёпок или швов. Напротив внушительных ворот ангара находятся две выпуклые двери поменьше.

В зоне **Г2** в настоящее время стоит шаттл культистов, а остальные ангары пустуют. Большие ворота ангаров закрываются лишь после полной посадки звездолёта, после чего в ангар начинает закачиваться пригодный для дыхания воздух и устанавливается нормальное давление — занимает это примерно 15 минут.

Ворота ангара вновь открываются, только когда судно внутри начнёт взлёт, причём внутренние датчики помещения не должны при этом регистрировать присутствия в ангаре живых существ.

В небольшой шлюз, встроенный в ворота ангара, может поместиться четыре средних или одно крупное существо. Шлюз может открыть любое существо, у которого есть подходящая карточка-пропуск, но так как такие пропуска были утеряны с падением цивилизации кишали, персонаж игрока должен успешно пройти проверку Инженерного дела со СЛ 28, чтобы открыть его с любой стороны. Попав внутрь, персонаж сможет использовать шлюз без проверок.

Когда герои попадают в один из двух ангаров (на звездолёте или пешком), компьютеры комплекса предупреждают об этом культистов, и те готовятся к прибытию персонажей (см. описание зон **Г4** и **Г5**).

Г2. Ангар с шаттлом (КО 9)

Ангар, в котором стоит шаттл культистов, полностью идентичен двум другим ангарам.

Небольшой трап, ведущий в судно, опущен на случай, если Нуль-9 и остатку её команды нужно будет в спешке покинуть здание.

Существа: звездолёт охраняет пара отродий тени забвения и два модифицированных губителями ремонтных робота. Роботы стоят по краям трапа, а отродья тени забвения затаились в шаттле до начала битвы.

ОТРОДЬЯ ТЕНИ ЗАБВЕНИЯ (2) КО 5

Опыт 1 600 за каждое

ПЗ: 65 у каждого (см. стр. 8).

ТАКТИКА

Во время боя: отродья стараются затаиться на борту шаттла, пока роботы не атакуют, после чего пытаются взять персонажей игроков в тиски, по возможности атакуя заклинателей.

Боевой дух: если хотя бы один робот был уничтожен, а оба отродья ранены, одно из них попытается сбежать из ангара, улетев вниз по шахте лифта, и направится к Нуль-9 в зону **Г11**, предупреждая по дороге всех встретившихся культистов. Второе отродье остаётся на месте и сражается до смерти, стараясь задержать персонажей игроков.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ РЕМОНТНЫЕ РОБОТЫ (2) КО 6

Опыт 2 400 за каждого

ПЗ: 80 у каждого (см. стр. 21).

ТАКТИКА

Во время боя: перепрограммированные роботы атакуют всех, кто не принадлежит к культу «Мучительного голода».

Боевой дух: роботы лишены чувства самосохранения и сражаются, пока не будут уничтожены.

Развитие: если вам понадобятся параметры шаттла, воспользуйтесь блоком параметров корабля «Рингворкс Скиталец» («*Основная книга правил*», стр. 310). Заз установил на судно несколько систем безопасности, чтобы никто не смог его угнать. Благодаря биометрическим замкам только Ксикс, Заз и Нуль-9 могут получить доступ к системам корабля. Из-за ряда антихакерских систем и личных модификаций Заза СЛ проверок Компьютеров для обхода замков равна 35. Кроме того, каждый, кто провалит при этом проверку Компьютеров, активирует средство защиты, которое наносит ему 8d6 урона электричеством (испытание Реакции со СЛ 20 уменьшает урон вдвое) и выводит из строя часть внутренних микросхем, давая штраф –4 к дальнейшим проверкам Компьютеров для взлома систем. Если звездолёт взлетит в таком виде, его сенсоры получают критическое состояние и начинают сбоить. Эту неисправность можно устранить, успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 15 и потратив 10 минут работы.

Г3. Парящий лифт

При приближении персонажей выпуклые двери в конце ангара автоматически открываются, за ними оказывается круглая кабина лифта диаметром 30 футов. Внутри каждого лифта есть простые элементы управления: две вертикально расположенных кнопки с синей подсветкой. Если персонажи находятся на уровне ангара и нажмут верхнюю кнопку, то двери лифта откроются, а при нажатии нижней кнопки лифт опустится вниз примерно на 200 футов, и его двери откроются в соответствующую зону (**Г4** или **Г5**). Если персонажи, находясь на нижнем уровне, нажмут нижнюю кнопку, то двери откроются, а если верхнюю — лифт поедет вверх, к ангару. Спуск или подъём на лифте занимает 90 секунд.

После использования лифт остаётся на месте, пока существо размером не меньше небольшого не приблизится к двери на одном из этажей. Если персонажи приблизятся к дверям лифта, находящегося на другом этаже, лифт должен будет спуститься или подняться до нужного этажа, прежде чем они откроются, на что тоже уйдёт 90 секунд.

Г4. Нерадушный приём (КО 9)

На карте есть две зоны, обозначенные как **Г4**, но сражение с культистами произойдёт только на той стороне, где персонажи посадили свой звездолёт. Обе зоны, отмеченные как **Г4**, абсолютно идентичны друг другу, но зеркально отражены.

Из-за гладких серых стен и яркого освещения сразу становится ясно, что в этом холле с тридцатифутовыми потолками нет углов. Прямо напротив выпуклых дверей лифта расположен проход, ведущий в более просторное помещение.

Это помещение, как и все прочие комнаты подземного комплекса, было вырезано в прочной породе планеты и укреплено листами почти неразрушимого кишалийского сплава. Так как здание не использовали тысячелетиями, отсутствие атмосферы помогло сохранить краску на стенах и осветительные приборы в хорошем состоянии. Из-за этого кажется, что зданию всего несколько десятилетий, а не тысячи лет. Единственное, что указывает на его возраст, — застоявшийся воздух.

Существа: два культиста «Мучительного голода» полны решимости биться с персонажами, а отродье тени забвения предупреждает о нападении арьергард культистов в зоне **Г5**.

ОТРОДЬЕ ТЕНИ ЗАБВЕНИЯ КО 5

Опыт 1 600

ПЗ: 65 (см. стр. 8).

ТАКТИКА

Во время боя: отродье ускользает, чтобы предупредить культистов в зоне **Г5**, а там присоединяется к битве.

Боевой дух: если во время битвы в зоне **Г5** у отродья остаётся менее 20 ПЗ, оно пытается сбежать, чтобы предупредить Нуль-9 в зоне **Г11**.

КУЛЬТИСТЫ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (2) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

ПЗ: 105 у каждого (см. стр. 15).

ТАКТИКА

Перед боем: культисты подготавливают действия, чтобы выстрелить в персонажей игроков сразу же, как только откроются двери лифта.

Во время боя: культисты в исступлении атакуют персонажей игроков.

Боевой дух: культисты сражаются до смерти.

Г5. Арьергард (КО 10)

Высота сводчатого потолка в этом зале достигает примерно 50 футов, а в высшей точке находится светящаяся кристаллическая пирамида, ярко освещающая всё помещение. Несколько перевёрнутых столов и крепких ящиков сложены в импровизированную баррикаду, перекрывающую доступ в северную часть зала, где расположена пара блестящих выпуклых дверей. На восток и запад ведут широкие проходы, а на юг, вниз, спускается лестница, рядом с которой расположен пандус, отделённый низкой металлической перегородкой.

В этой зоне такие же гладкие серые стены, как и в зонах **Г4**, а из-за системы освещения кажется, будто оно задумывалось как парадный холл.

Существа: два берсерка «Мучительного голода» (так называют культистов Пожирателя, которые предаются убийствам и разбою даже больше, чем обычные члены секты) расположились здесь, чтобы охранять вход в ангар с шаттлом. Они раздобыли в оружейной кишалийские гранаты и мечтают испробовать их в деле. Берсерки, в отличие

от встреченных ранее культистов, находятся недалеко от Дельдрега Мясника и потому ведут себя более дисциплинированно. Они используют баррикады как частичное укрытие и не покидают свои относительно защищённые позиции, пока ситуация не изменится, не обращая внимание даже на доносящиеся из зоны **Г4** звуки битвы.

БЕРСЕРКИ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (2) КО 8

Опыт 4 800 за каждого

Человек, оперативник.

Хаотичный злой средний гуманоид (человек).

Иниц.: +8; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ**: 115 у каждого

ЭКБ: 20; **ККБ**: 21.

Стойкость +7; **Реакция** +10; **Воля** +11.

Защитные способности: невероятное проворство, уклонение.

АТАКА

Скорость: 40 футов, лазание 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: тактический нож +17 (2d4 + 12 *Р*).

Дистанционная: дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» +17 (1d10 + 8 *К*) или граната искажения +17 (взрыв [2d10 3, ошеломление, 20 футов, СЛ 18]).

Атакующие способности: калечащий приём, обманная атака +4d8, троекратная атака.

ТАКТИКА

Во время боя: в первом раунде берсерки кидают свеженайденные гранаты искажения. Пока баррикада держится, они остаются в укрытии и в каждом раунде совершают обманные атаки, стреляя из пистолетов. Когда герои прорвутся через заслон, берсерки пойдут на сближение, полагаясь на черту Подвижность и оперативный приём осторожный стрелок, чтобы избегать внеочередных атак. Если противник побеждает, они выкрикивают предупреждение, чтобы Дельдрег подготовился к возможному нападению.

Боевой дух: если один из берсерков погибнет, второй постарается сбежать в зону **Г6**, чтобы помочь Дельдрегу.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +6; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +22, Атлетика +22, Выживание +17, Запугивание +22, Пилотирование +17, Скрытность +17.

Черты: Подвижность.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: оперативная уловка (осторожный стрелок), специализация (сорвиголова).

Снаряжение: улучшенный лашунтский термокостюм (чёрное силовое поле [10 ПЗ]), граната искажения (см. стр. 39), дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» (*«Серия приключений, выпуск №2. Храм Двенадцати»*, стр. 52) с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), тактический нож.

Г6. Перекрёсток (КО 9)

Это широкий перекрёсток у подножия спускающейся с севера лестницы. Коридоры ведут отсюда на восток и запад, а на юге видна серая двустворчатая дверь. На полу заметны длинные выщербины.

Вскоре после прибытия мающиеся от скуки культисты повредили пол своим оружием. Когда Нуль-9 это увидела, она быстро раздала культистам задания, чтобы те не сидели без дела.

Существо: Дельдрег Мясник, берсерк, которому нет равных, внушает трепет и уважение многим культистам. Даже без своей силовой брони дварф твёрд, как скала, и невероятно беспощаден. Он убивает с мрачной решимостью, пьёт с охотой и никогда не отказывается от драки, но при этом не глуп и не вспыльчив. Нуль-9 приказала ему удерживать эту позицию, и он выполняет приказ, даже если слышит звуки боя в соседних зонах (особенно в зоне **Г5**).

Когда персонажи впервые увидят Дельдрега (скорее всего, во время спуска по лестнице), зачитайте или своими словами перескажите следующее:

В центре перекрёстка стоит коренастый, покрытый шрамами дварф в помятой силовой броне. Он грызёт потрёпанную сигару, кусочки табака скатываются по его нечёсаной бороде. На плече у него закреплена улучшенная ВП-пушка, готовая осыпать врага смертоносным градом пуль.

«Поплясать пришли? — хрипло вопрошает дварф с ноткой мрачной усмешки в голосе. — С тех пор как прилетели сюда, я только и вижу, что металлических истуканов, людей из света и странные растения. Как же охота поплясать!»

Как бы персонажи ни ответили Дельдрегу, в ответ он открывает огонь из закреплённой на плече пушки.

ДЕЛЬДРЕГ МЯСНИК КО 9

Опыт 6 400

Мужчина, дварф, солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (дварф).

Иниц.: +9; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА ПЗ: 145

ЭКБ: 22; **ККБ:** 25.

Стойкость +11; **Реакция** +9; **Воля** +10; +2 против ядов, заклинаний и псевдозаклинаний.

Защитные способности: медленно, но верно; **Устойчивость:** холод 5.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: безоружный удар +21 (2d8 + 20 Д).

Дистанционная: улучшенная ВП-пушка +18 (2d12 + 9 Ко).

Атакующие способности: боевые стили (бронированный колосс, штурмовик), давние враги.

ТАКТИКА

Во время боя: дварф использует преимущества силовой брони, обычно расчищая себе дорогу автоматическим огнём из ВП-пушки перед тем, как перейти в рукопашную, затем старается ударить всякого в зоне досягаемости.

Боевой дух: когда у Дельдрега остаётся 40 или меньше ПЗ, он отступает к Нуль-9 в зону **Г11** и помогает ей добраться до шаттла, если это будет необходимо.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +1; **Вын:** +4; **Инт:** +1; **Мдр:** +3; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +17, Атлетика +22, Запугивание +17.

Языки: всеобщий, дварфийский.

Прочие способности: знание камня.

Снаряжение: боевой экзокостюм (терморегулятор [тип 1]), улучшенная ВП-пушка со 100 патронами для тяжёлого оружия, кредстик (4 000 кредитов).

Г7. Склад роботов (КО 11)

В этом просторном помещении стоят три высоких стеллажа, на которых хранятся выключенные роботы. В центре помещения спокойно мигает отдельно стоящая панель управления. Широкий коридор ведёт отсюда на восток.

Кишалийские хранители использовали панель управления, чтобы активировать хранящихся здесь запасных ремонтных роботов. Роботы редко ломались так, что уже не подлежали ремонту, так что помещение использовалось нечасто, а с момента передачи управления мегаструктурой Остет и Эльтрету и того реже.

Существа: когда исоки-губитель Заз увидел это помещение, у него загорелись глаза. Нуль-9 не удалось его отсюда вытащить, поэтому она оставила пару культистов присматривать за ним, а сама продолжила поиски платы управления.

Заз пытается активировать запасных роботов в надежде, что Остет не встроила в них автономное ПО, как в прочих. Несмотря на то, что Зазу с сестрой (в основном сестре) удалось успешно модифицировать несколько роботов, Заз хочет создать армию побольше на случай, если здоровый ИИ вернёт себе контроль над системой. Исоки знает, что все его усилия, в общем-то, напрасны: когда Нуль-9 найдёт нужную запчасть, они вернутся в центр управления Врат 1, чтобы высвободить супероружие и нести смерть и разрушение по всей галактике, но пока этого не произошло, Заз с упоением возится с роботами.

Когда Заз и культисты слышат звуки битвы из зоны **Г6**, они не спешат на помощь дварфу Дельдрегу. Заз продолжает работать с консолью, хотя его попытки обречены на провал, а культисты занимают позиции по бокам от входа, готовясь внезапно напасть на любого, кто войдёт в помещение.

КУЛЬТИСТЫ «МУЧИТЕЛЬНОГО ГОЛОДА» (2) КО 7

Опыт 3 200 за каждого

ПЗ: 105 у каждого (см. стр. 15).

ТАКТИКА

Во время боя: культисты вступают в рукопашный бой, чтобы защитить губителя, и остаются около Заза, если не получат других приказов.

Боевой дух: культисты сражаются до смерти.

ЗАЗ КО 9

Опыт 4 800

Мужчина, исоки, механик.

Хаотичный злой небольшой гуманоид (исоки).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 135

ЭКБ: 22; **ККБ:** 23.

Стойкость +10; **Реакция** +10; **Воля** +10.

Устойчивость: огонь 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 30 футов (реактивный ранец, средняя манёвренность).

В ближнем бою: успокоитель +17 (3d4 + 11 Д; крит.: ошеломление (СЛ 18)).

Дистанционная: лёгкий искажающий пистолет +19 (2d6 + 9 З; крит.: ошеломление (СЛ 18)).

Атакующие способности: двухпотоковое отслеживание, отслеживание цели, перегрузка (СЛ 18).

ТАКТИКА

Во время боя: Заз хотел бы избежать боя, но без промедления выстрелит в каждого, кто будет ему угрожать. Впрочем, в ближний бой он старается не вступать.

Боевой дух: когда у Заза остаётся меньше 50 ПЗ, он пытается отступить к Нуль-9 в зону **Г11**, приказывая культистам прикрыть его отход. Если его загнать в угол или взять в плен, он пообещает отвести героев к своему предводителю, но немедленно нападёт на них, как только окажется рядом с Нуль-9.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** +6; **Мдр:** +1; **Хар:** +3.

Навыки: Акробатика +17, Выживание +17, Запугивание +22, Инженерное дело +22, Компьютеры +17, Ловкость рук +22, Проницательность +17, Скрытность +22.

Языки: всеобщий, исоки.

Прочие способности: беспроводной взлом, дерзкий, защёчные мешки, золотые руки (1 в день), искусственный интеллект (экзокортекс), профессиональный инструмент (планшет), трюки механика (энергетическая устойчивость, энергетический щит [15 ПЗ, 9 минут]), удалённый взлом (СЛ 18).

Снаряжение: т-костюм III (реактивный ранец, фильтрующий дыхательный аппарат), лёгкий искажающий пистолет с 2 кишалийскими аккумуляторами (20 зарядов в каждом), успокоитель с 1 аккумулятором (20 зарядов), планшет, кредстик (5 000 кредитов).

Г8. Злополучная тюрьма (КО 12)

Хотя на двери в это помещение есть такая же треугольная панель, как на других, нажатие на неё не открывает дверь — вместо этого панель мигает красным. Персонаж, успешно прошедший проверку Инженерного дела со СЛ 25, может удалить крышку сенсорной панели и перемкнуть провода, чтобы заставить дверь открыться.

У этого круглого помещения ослепительно белые стены, на которых видны прямоугольные контуры у пола и в нескольких футах от него. Лампы на потолке жужжат не переставая.

Это помещение служило одноместным санузлом для работавших здесь кишали: в нём есть раковина, туалет и другие санитарные приборы, которые выдвигаются из стен при прикосновении. Дверь можно открыть снаружи, только если внутри никого нет. Культисты «Мучительного голода» не смогли сразу открыть дверь, поэтому не стали тратить время на это помещение.

Существо: когда живые кишали покинули Врата Двенадцати солнц, неудачливый хранитель по имени Абнет оказался заперт в уборной. Его крики о помощи не слышал даже ИИ — в туалете нет систем наблюдения. Абнет умер от страха и одиночества и вскоре после этого восстал в виде покинутого — порождённого отчаянием умертвия. Будучи не в состоянии освободиться из своей тюрьмы, неживой Абнет впал в своеобразный ступор на несколько тысячелетий. Если персонажи хоть немного шумят у дверей уборной (к примеру, открывая сенсорную панель), Абнет воспрянет и примется колотить в двери.

Когда персонажи открывают дверь, покинутый бросается вперёд, атакуя первое же живое существо на своём пути. Внешне Абнет выглядит как изможденный и истощённый кишали в чистой белой одежде, которая посерела от времени.

АБНЕТ КО 12

Опыт 25 600

Мужчина, кишали, покинутый (*«Инопланетный архив»*, стр. 76).

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; Внимание +27.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 185

ЭКБ: 26; **ККБ:** 27.

Стойкость +17; **Реакция** +11; **Воля** +17.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: ультратонкий кинжал +23 (4d4 + 20 Р).

Атакующие способности: удушение (СЛ 21, 2d12 + 20 Д, 1d4 урона Выносливости).

ТАКТИКА

Во время боя: Абнет довольно прямолинеен, он старается удушить тех, кого ему удалось схватить, а если захват не удался, то покинутый применяет кинжал.

Боевой дух: Абнет провёл взаперти тысячи лет, поэтому желает лишь убивать до тех пор, пока его не уничтожат или не освободят.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** —; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Биологические науки +22, Инженерное дело +27, Компьютеры +27, Медицина +22, Скрытность +27, Физические науки +27.

Языки: кишалийский.

Прочие способности: отключение жизнеобеспечения, неживой.

Снаряжение: кишалийская голографическая броня II (аналогична стандартной световой броне), ультратонкий кинжал.

Г9. Странный звериец (КО 12)

Если персонажи заглянут в это помещение из коридора, то увидят, что внутри темно и лишь на расположенной на дальней стене панели управления мигает маленькая красная лампочка. Как только герои переступают порог, датчик движения на потолке включает освещение.

На стенах рядом с единственной дверью, выходящей из помещения, висят две прозрачные доски, покрытые инопланетными письменами.

В противоположном конце помещения стоит компьютерный терминал. Но наиболее заметны два непрозрачных цилиндрических энергетических поля у стен, каждое около 10 футов в диаметре.

Когда во Вратах Двенадцати солнц работали живые существа, несколько кишалийских хранителей занимались собственными исследованиями во время командировок в мегаструктуру. Подобные лаборатории можно найти на многих контрольных спутниках, но конкретно эта была предназначена для изучения влияния гравитационных аномалий системы на других существ.

Персонаж, изучивший терминал и успешно прошедший проверку Компьютеров со СЛ 20, определит, что энергетические цилиндры на самом деле удерживают в стазисе двух живых существ.

Если результат проверки превысит СЛ на 5 и более, персонаж также поймёт, что существа — крупные гуманоидные чудовища с похожими на косы конечностями.

Персонаж, знающий кишалийский, может прочитать надписи на прозрачных досках у входа; они заполнены заметками и формулами. Успешно пройдя проверку Биологических наук или Физических наук со СЛ 25, герой определит, что там описаны гравитационные формулы и биологические процессы, но заметки не завершены.

Существа: кишалийские учёные проводили последние опыты над парой существ, привезённых из горных регионов контрольного спутника Врат 1. Эти насекомоподобные гуманоиды, известные как пситеры, обладали коллективным разумом, который помогал преследовать добычу. На концах их рук находятся жуткие отростки, напоминающие косы, которые способны наносить страшные кровавые раны. Кишалийские учёные хотели узнать, как повышенная гравитация влияет на экзоскелеты пситеров, но не успели закончить работу и, недолго думая, оставили двух существ в стазисном поле, когда покинули систему.

Энергетические поля потребляют незначительное количество энергии, поэтому Остет и Эльтрет не стали их отключать.

Пока культисты осматривали здание, Заз не смог удержаться и доработал силовое поле. Он быстро перепрограммировал терминал так, чтобы он немедленно отключал силовые поля, когда кто-то осуществляет к нему доступ.

Как только пситеры оказываются на воле, они, напуганные, дезориентированные и всё ещё чувствующие боль от кишалийских экспериментов, проведённых над ними много лет назад, атакуют всех существ в помещении.

ПСИТЕРЫ (2) КО 10

Опыт 9 600 за каждого

Особый косильщик Роя («*Инопланетный архив*», стр. 88).

Хаотичное злое крупное гуманоидное чудовище.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепое чутьё (вибрация) 30 футов; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 165 у каждого

ЭКБ: 23; **ККБ:** 25.

Стойкость +14; **Реакция** +14; **Воля** +11.

Защитные способности: разум Роя; **Невосприимчивость:** кислота, эффекты с дескриптором «ужас».

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов, полёт 20 футов (Экс, средняя манёвренность).

В ближнем бою: коса +23 (2d10 + 18 Р; крит.: кровопускание 1d8).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: шквал клинков.

ТАКТИКА

Во время боя: пситер нападает на ближайшего персонажа игроков, при любой возможности используя шквал клинков, чтобы атаковать противника трижды, и не меняет тактики, даже если постоянно промахивается.

Боевой дух: обезумевшие существа сражаются, пока не будут уничтожены.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +8; **Лвк:** +5; **Вын:** +3; **Инт:** –5; **Мдр:** +1; **Хар:** –3.

Навыки: Акробатика +19, Атлетика +19 (+27 при лазании), Скрытность +24.

Языки: нет.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Разум Роя (Экс): оба пситера связаны воедино при помощи феромонов, малозаметных движений усиков и конечностей, электростатических полей и телепатического общения. Пситеры, находящиеся в пределах 30 футов друг от друга, постоянно общаются между собой, и если кто-то узнаёт о присутствии врага, об этом узнают и все остальные (причём подобное знание может распространяться по цепочке и в определённых обстоятельствах дойдёт даже до достаточно удалённых существ). Кроме этого, когда в пределах 30 футов от пситера находится другой пситер, он один раз в раунд может совершить двойной бросок при испытании против эффекта с дескриптором «разум» и взять лучший результат.

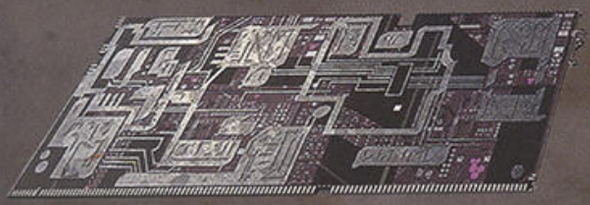
Сокровища: в скрытой нише под компьютерным терминалом (проверка Внимания со СЛ 28, чтобы заметить) спрятаны лёгкая искажающая винтовка (см. стр. 39) и кишалийский аккумулятор повышенной ёмкости (см. стр. 40).

Г10. Древняя оружейная

Восточная и западная стены этого длинного помещения заставлены пустыми оружейными стойками, а в разбитых витринах вдоль северной и южной стен видны контуры комплектов брони. Ящики двух верстаков в центре помещения выдвинуты, а их содержимое: пустые банки из-под масла, крошечные винтики и прочие куски ржавого металла — вывалено на пол. Небольшой отсек в восточной стене распахнут настежь. Из помещения на запад ведёт дверь.

КИШАЛИЙСКАЯ ПЛАТА УПРАВЛЕНИЯ

На первый взгляд плата управления кажется листом тускло-серого металла и керамики размерами примерно 3 на 1 фут. При ближайшем рассмотрении видно, что она пронизана необычными электронными схемами, которые складываются в различные треугольные формы. Когда плата вставлена в подходящее оборудование одного из многих контрольных спутников Врат Двенадцати солнц, встроенные в неё программы взаимодействуют с программами других плат управления, позволяя регулировать гравитационные импульсы находящихся в системе двенадцати космических струн. Для корректной работы плата управления должна быть определённым образом настроена, однако любую плату можно использовать в любом из комплексов двенадцати Врат, причём отсутствие в комплексе одной-двух плат несильно скажется на его функциональности. Исключением является главный центр управления, которому требуется полный набор плат, чтобы открыть демиплан, в котором хранится «Гаситель звёзд». Персонаж с хакерским набором и компьютером 4 ранга или выше может получить доступ к встроенным программам платы при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 30. Большая часть найденной таким образом информации — запутанные командные процессы и техномагические подпрограммы, способные сбить с толку даже самых искушённых. Персонаж может перепрограммировать плату управления, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 35, и вполне может разместить на ней вирус, который заразит следующий подключённый к плате компьютер.



Хотя кишали ни с кем и не воевали, когда строили Врата Двенадцати солнц, они всё же держали в зданиях немало оружия и брони на случай, если в мегаструктуру когда-либо вторгнутся вражеские силы. Когда кишалийские хранители покидали комплекс, они забрали большую часть хранившегося здесь вооружения. Культисты «Мучительного голода» обчистили это помещение, когда наткнулись на него, и нашли немного позабытого кишали оружия.

Сокровища: культистам удалось обнаружить один из тайников, но в помещении их осталось ещё пять — для обнаружения каждого из них необходима отдельная проверка Внимания со СЛ 32.

В первом тайнике лежат пять кишалийских аккумуляторов повышенной ёмкости. Во втором — три гранаты темпорального искажения, в третьем — пять гранат искажения, в четвёртом — лёгкий искажающий пистолет, а в пятом — тяжёлый искажающий пистолет. Описание предметов приведено на стр. 39.

Г11. Пункт доступа к ядру (КО 12+)

В помещении стоит гул от работы многочисленных компьютеров. В дальней части помещения, напротив ведущих на север двойных дверей, стоят три светящихся разноцветными огнями и периодически попискивающих панели управления. В южной стене находится большое окно с мерцающим сдерживающим полем вместо стекла. Через него видна огромная сквозная шахта, идущая сквозь ядро планетоида. Стены этого массивного цилиндрического туннеля пронизаны странными кабелями и испещрены причудливой техникой, по которой ползает множество ремонтных роботов, многие из которых находятся так далеко, что кажутся просто букашками. Периодически оборудование искрит, освещая шахту. Стены помещения покрыты мониторами, которые крупным планом показывают работающих в туннеле роботов. Одна из видеотрансляций следит за четырьмя роботами, один из которых несёт сероватый прямоугольный предмет. Кажется, роботы куда-то спешат с максимально возможной скоростью.

Отсюда кишалийские хранители контролировали непрекращающееся техническое обслуживание механизмов, удерживающих на месте космическую струну планетоида. Всего парой нажатий клавиш можно вывести на монитор изображение любого из сотен ремонтных роботов. Сдерживающее силовое поле в южном окне не даёт воздуху вырваться в вакуум в туннеле планетоида, но через него могут без труда проходить как роботы, так и другие существа.

Существа: Нуль-9 расхаживает между контрольными панелями и сдерживающим силовым полем. Взгляд андроида холоден, движения выверены, но она почти дрожит от нетерпения. Когда персонажи входят в помещение, она обращается к ним ровным голосом с ноткой металлического дребезжания.

«Вы опоздали, выскочки. Конец близок. Я одержу победу. Я избрана Пожирателем, а вы просто ничтожные букашки, и вся ваша невежественная возня — ничто, поскольку конец уже предопределён».

С этими словами она направляет на персонажей оружие и стреляет.

В зависимости от исхода сцен в других зонах комплекса рядом с Нуль-9 могут быть Заз, Дельдрег или они оба. Они помогают лидеру как могут: Заз укрывается за одной из панелей управления, а Дельдрег бросается вперёд, нанося удары бронированными кулаками.

Через 3 раунда после начала боя до помещения доберутся четыре ремонтных робота; они появятся прямо снаружи сдерживающего поля. На четвёртый раунд боя робот, держащий плату, на своём значении инициативы приближается к Нуль-9 и передаёт ей запчасть. Как только плата оказывается у андроида, она меняет тактику.

МОДИФИЦИРОВАННЫЕ РЕМОНТНЫЕ РОБОТЫ (4) КО 6

Опыт 2 400 за каждого

ПЗ: 80 у каждого (см. стр. 21).

ТАКТИКА

Во время боя: передав плату управления Нуль-9, роботы открывают по персонажам игроков огонь из лазеров, чтобы расчистить для андроида путь.

Боевой дух: роботы сражаются, пока не будут уничтожены.

НУЛЬ-9 КО 10

Опыт 9 600

Женщина, андроид, посланник/солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (андроид).

Иниц.: +12; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +19.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 165

ЭКБ: 23; **ККБ:** 26.

Стойкость +12; **Реакция** +10; **Воля** +11; +2 против болезней, ядов, сна и эффектов с дескриптором «разум».

АТАКА

Скорость: 20 футов, полёт 30 футов (реактивный ранец, средняя манёвренность).

В ближнем бою: оружейные шипы +19 (2d4 + 15 *P*).

Дистанционная: лёгкая искажающая винтовка +22 (3d8 + 10 *3*; крит.: ошеломление (СЛ 17)) или граната темпорального искажения +22 (взрыв (20 футов, шок на 1 раунд, СЛ 17)).

Атакующие способности: боевой стиль (меткий стрелок), сконцентрированный огонь, снайперская точность.

ТАКТИКА

Перед боем: Нуль-9 включает силовое поле брони.

Во время боя: Нуль-9 занимает укрытие у сдерживающего поля и вступает в перестрелку с героями, выжидая, пока ремонтные роботы не доставят плату управления. Она старается избегать ближнего боя, предпочитая, чтобы этим занимались союзники. Когда в помещение прибывают роботы, она приказывает тем атаковать персонажей игроков и бросает гранату темпорального искажения в героев, надеясь таким образом прикрыть своё отступление.

Боевой дух: если Нуль-9 заполучит плату управления, если её ПЗ снизятся до 40 или ниже или если она решит, что её миссия под угрозой, она предпримет стратегическое отступление к шаттлу. Если добраться до шаттла через комплекс не представляется возможным, она выскакивает за пределы сдерживающего поля и использует ракетный ранец, чтобы улететь на поверхность планетоида. Если андроид окружена, она будет сражаться до смерти.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +2; **Инт:** +1; **Мдр:** +3; **Хар:** +8.

Навыки: Акробатика +19, Запугивание +24, Пилотирование +19, Проницательность +19.

Черты: Быстрое выхватывание.

Языки: акитонский, всеобщий.

Прочие способности: безэмоциональный, импровизации посланника (быстрая обескураживающая провокация, только не по лицу! (СЛ 17)), искусственный, место под улучшение (реактивный ранец).

Снаряжение: специальный бронекостюм «Вызов» (белое силовое поле (15 ПЗ)), оружейные шипы (тактический нож; *«Серия приключений, выпуск №2. Храм Двенадцати»*, стр. 53)), лёгкая искажающая винтовка с 1 кишалийским аккумулятором (20 зарядов; см. стр. 39), 3 гранаты темпорального искажения (см. стр. 39), кредстик (10 000 кредитов).

Развитие: если Нуль-9 удалось сбежать, эта сцена может превратиться в погоню с перестрелкой в коридорах подземного комплекса (или, возможно, по шахте и дальше на поверхности планеты).

Если андроид доберётся до шаттла, то вбежит внутрь и начнёт запуск двигателей, что займёт 1 минуту. Если Заз с ней, она приказывает исоки сломать лифт, надеясь, что это даст достаточно времени, чтобы взлететь и вернуться на контрольный спутник Врат 1. Персонаж может отремонтировать лифт, успешно совершив проверку Инженерного дела со СЛ 30; попытка занимает 1 минуту.

Ворота ангара полностью открываются за 3 раунда, но только при условии, что в ангаре вне шаттла нет живых существ. Заз может обойти этот протокол безопасности, но если Нуль-9 одна, она направляет на ворота лазерную пушку. Чтобы полностью их открыть, она должна в течение трёх раундов трижды выстрелить в них. Когда ворота начинают открываться, атмосфера в ангаре стремительно вырывается наружу. Все находящиеся в ангаре существа должны в каждом раунде проходить проверку Акробатики или Атлетики со СЛ 35 и при провале перемещаются на 10d10 футов к открывающимся воротам. Если живое существо выбросило за пределы ангара, оно немедленно получает 3d6 дробящего урона (без испытаний), так как его при этом бьёт о стены и ворота; если у существа нет защиты от вакуума, то оно начинает задыхаться и получает 1d6 дробящего урона в каждом последующем раунде (без испытаний). Не защищённые от вакуума живые существа, находящиеся в ангаре при полностью открытых воротах, тоже страдают от удушья (но не получают урона от ударов о стены).

Если Нуль-9 сбегает из подземного комплекса, она возвращается в центр управления Врат 1. Это может привести к новому космическому бою; для шаттла используйте параметры звездолёта «Рингворкс Скиталец» (*«Основная книга правил»*, стр. 310).

Хотя звездолёт героев, скорее всего, и превосходит по характеристикам шаттл «Мучительного голода», цель Нуль-9 — добраться до контрольного спутника Врат 1, а не уничтожить персонажей, но она пальнёт пару раз наудачу, если персонажи дадут ей такую возможность. Если андроида сопровождает хотя бы один союзник, она ведёт звездолёт гораздо смелее.

С учётом всего вышесказанного есть небольшая вероятность того, что Нуль-9 доберётся до центра управления. В этом случае она с удивлением обнаруживает, что Остет вытеснила Эльтрета, и в необузданной ярости начинает крушить компьютерные терминалы. Если персонажи нагонят её в этот момент, она винит их в своей неудаче и сражается насмерть.

ОТКРЫТИЕ ВРАТ

Скорее всего, героям так или иначе удалось остановить Нуль-9 и заполучить исправную плату управления для Остет. Если плата была повреждена или разрушена в ходе битвы с Нуль-9, персонажи могут велеть ремонтным роботам принести из подземного комплекса Врат 2 ещё одну, что займёт примерно час.

Возвращение на контрольный спутник Врат 1 занимает 1d8 часов. Так как гравитация в системе непрерывно меняется, в конце каждого часа персонаж должен совершать проверку Пилотирования со СЛ 25; при провале звездолёт героев получает 4d8 урона ПЗ, игнорируя щиты. Подробнее эти проверки описаны в разделе «Навигация во Вратах» на стр. 9. Посадка звездолёта занимает ещё 1d2 часа (но при этом судно находится в безопасности от гравитационных флуктуаций), а обратный путь к центру управления проходит без происшествий.

Остет рада снова видеть персонажей и спрашивает, удалось ли им остановить культистов Пожирателя и принести исправную плату управления. Вставив плату в указанный ИИ разъём под одним из терминалов в зоне **B8**, персонажи восстанавливают работоспособность компьютеров, открывающих врата к «Гасителю звёзд». Остет настойчиво повторяет, что супероружие необходимо уничтожить, но не запускает процесс открытия врат, пока персонажи не будут готовы, а контрольные спутники не окажутся на минимальном расстоянии от центра системы (что происходит раз в день). Персонажи могут потратить столько времени на отдых, лечение, ремонт звездолёта, создание предметов и даже исследование контрольных спутников других Врат, сколько посчитают нужным, но через несколько дней Остет начнёт терять терпение.

Если персонажи поговорят с Остет о том, как они могут уничтожить «Гаситель звёзд», ИИ признает, что это потребует разрушительной силы. В конце концов, «Гаситель звёзд» был построен как военное оружие и может выдержать немало повреждений. Вероятно, одним звездолётом персонажей обойтись не удастся. Остет полагает, что «Гаситель звёзд» можно направить в одно из двенадцати солнц Врат, но при этом кому-то придётся быть на борту супероружия (которое, вероятно, до сих пор защищено системами безопасности), и она не уверена в том, как такое действие повлияет на остальную систему, но может сказать, что пилот «Гасителя звёзд», скорее всего, погибнет. Остет охотно выслушает мнение персонажей по этому вопросу, но вне зависимости от того, что они придумают, любой план так или иначе должен начинаться с открытия демиплана, в котором хранится супероружие.

Когда персонажи разрешают ей открыть врата, Остет хмурится. Зачитайте или своими словами перескажите следующее:

«Друзья, что-то пошло не так. Из-за почтенного возраста системы несколько микропроцессоров в подземных комплексах контрольных спутников вышли из строя. К несчастью, я уже запустила процесс открытия демиплана. Если ничего не предпринять в ближайшие несколько минут, то, по моим расчётам, катастрофическая цепная реакция дестабилизирует все двенадцать космических струн и притянет все двенадцать солнц в центр системы. Подобное столкновение образует сверхновую... а „Гаситель звёзд" так и останется целым и невредимым в своём демиплане! — консоли в помещении начинают стремительно запускать одну симуляцию за другой, но все они завершаются мигающим красным экраном. Все, кроме одной. — Да. Думаю,

это сработает. Если я расщеплю своё сознание и распределю его по всем двенадцати спутникам, то смогу внести необходимые поправки, чтобы наш план осуществился. Собраться воедино я, к сожалению, больше не смогу. Вот и настал мой конец. Окончательный и бесповоротный. — Остет кивает. — Другого пути нет. Остальное оставляю за вами. Обещайте мне, что уничтожите „Гаситель звёзд", чего бы это ни стоило!»

После произнесения речи у Остет почти нет времени для прощаний. Её голограмма распадается на линии кода, а консоли, окружающие персонажей, загораются голубым. Несколько мониторов начинают отображать внутреннюю поверхность шахт остальных контрольных спутников. Отблески того же голубого света пронизывают кабели вдоль стен и армию ремонтных роботов. Через мгновение здание начинает трясти, а изображение на мониторах сменяется на панорамы, демонстрирующие с поверхности небеса каждого планетоида. На каждой из них под разными углами виден колоссальный разрыв, образующийся в ткани космоса. Кроваво-красные планарные врата ярко контрастируют с космической чернотой, это зрелище одновременно и красивое, и жутковатое. Полное открытие демиплана занимает 20 минут.

На консолях персонажи видят информацию о наблюдаемом явлении. Круглый портал, ведущий в демиплан, достигает полумиллиона миль в диаметре и в настоящее время стабилен. Внутри находится массивное судно конической формы, по большей части построенное из материала, который персонажи не то что никогда не встречали, но даже и не слышали о чём-то подобном (хотя оно частично заключено в камень, будто встроено в астероид). Длина оружия превышает 100 000 футов, а вес — 50 000 000 фунтов. У него слабая энергетическая сигнатура, почти как у пришвартованного звездолёта, и оно обладает собственной, пусть и слабой, гравитацией. Это и есть тот самый «Гаситель звёзд».

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

У персонажей почти не будет времени передохнуть после того, как Остет пожертвует собой, чтобы открыть Врата Двенадцати солнц: по всему главному центру управления начинают судорожно мигать сигнальные лампы. Автоматизированные защитные системы обнаружили, что в систему входит флотилия звездолётов! Данные на экранах подтверждают худшие опасения: армада эоксийских кораблей, начиная от скоростных истребителей и заканчивая неуклюжими дредноутами, находится всего в нескольких часах полёта. Флот мертвецов отследил героев до самых Врат и готов захватить «Гаситель звёзд».

О том, как персонажи справятся с огневой мощью флагмана Флота мертвецов и его эскорта и как они разрушат супероружие, чтобы оно не оказалось в руках врага, вы подробно узнаете в заключительном выпуске серии приключений, *«Империя костей»*.

РЕЛИКВИИ КИШАЛИ

Во времена своего расцвета цивилизация кишали была огромной, процветающей и могущественной. Хотя некоторые из жителей практиковали магию, основные достижения были технологическими, и зачастую их разрабатывали и распространяли кишали, занятые наблюдением за Вратами Двенадцати солнц. После осуществления научного открытия и распространения знаний гильдии боролись за право производства, причём для того, чтобы сохранить полученные патенты, все детали производственного процесса держали в тайне и зачастую на физических носителях.

Технологические разработки кишали позволяли передавать информацию быстрее скорости света и путешествовать без использования Потока путём манипуляций с демипланами. Облачный коммуникационный массив позволял им общаться с друзьями на далёких планетах без каких-либо пауз и задержек. Кишали разработали снаряды, способные заточить существо в крошечный демиплан, в котором могли поддерживаться как пригодные для жизни условия, так и наоборот, и создавали квантовые компьютеры, способные осуществлять невозможные на первый взгляд вычисления в мгновение ока. Длительная война с сиввами внесла свою лепту, породив множество военных технологий и разрушительных видов оружия, которое использовало гравитационные волны, чтобы изолировать и поражать врагов, и получило широкое распространение в войсках.

У технологии демипланов есть ряд ограничений. Зачастую подобные устройства отказываются работать (либо теряют мощность) где-либо, кроме Материального плана (и потому не работают в Потоке), а многие из подобных предметов становятся крайне непредсказуемы и опасны при использовании на других планах.

Остатки кишалийских технологий зачастую можно обнаружить как на территориях, принадлежавших этой расе, так и за их пределами, но знания о том, как производить такие реликвии, давно забыты. Техноманты, изучившие древние квантовые инфохранилища, были поражены, обнаружив, что в них подозрительно мало информации об устройстве и технологии производства реликвий кишали. Исходя из обрывков информации, можно предположить, что эти знания принадлежали кишалийским гильдиям, ревностно охранявшим свои секреты, но до наших дней дошло крайне мало данных об этих сокровищах и способах их производства, поскольку почти все записи были сделаны на бумаге, рассыпавшейся

в пыль много веков назад, а без знаний о принципах работы устройств их крайне сложно и порой даже невозможно воспроизвести.

Из-за вышеупомянутых сложностей все кишалийские предметы, описанные в этой главе, — реликвии, новая категория предметов во вселенной Starfinder, для которой существуют особые правила. В отличие от обычного оружия, найденные оружейные реликвии не заряжены полностью, если в их описании не указано иное.

Реликвия: редкий экземпляр забытых технологий или уникальный предмет, но не столь могущественный, как артефакт. У реликвий есть уровень предмета, но продать их можно за полную стоимость (как ходовые товары). Реликвию нельзя создать без знания особой формулы (как правило, давно утраченной), и при этом обычно требуются особые материалы. Если реликвия достаточно хорошо изучена и её можно воспроизвести, стандартизировать и массово производить, она, скорее всего, перестанет быть реликвией.

Оружие кишали

В таблицах приведены параметры оружия, а чуть далее находится его описание. Как и всё описываемое в этой главе снаряжение, оружие кишали относится к категории реликвий. Оружие пространственного искажения может использовать стандартные аккумуляторы миров Соглашения, но при этом удваивает расход (ёмкость остаётся прежней). При использовании кишалийских аккумуляторов (см. стр. 40) расход совпадает с указанным в таблице.

Оружие пространственного искажения

У кишали было оружие пространственного искажения всех форм и размеров, но во Вратах Двенадцати солнц можно найти лишь пистолеты (короткоствольное оружие), винтовки (длинноствольное оружие) и несколько гранат. Оружие пространственного искажения выпускает поток гравитационных волн, разрушающих субатомные поля подобно звуковому оружию, но в отличие от последнего не оглушает, а ошеломляет цель, кратковременно нарушая ткань пространства вокруг неё.

При использовании вне Материального плана дистанция искажающих пистолетов и винтовок сокращается вдвое, а расход боеприпасов удваивается. При использовании в Потоке оружие наносит урон владельцу вместо цели, если при проверке атаки выпадает натуральная 1.

Гранаты искажения действуют аналогично пистолетам и винтовкам, а у гранат темпорального искажения принцип действия иной — они замедляют субатомные колебания, кратковременно останавливая цели, но не повреждая их при этом.

При использовании вне Материального плана радиус взрыва гранат искажения снижается до 10 футов, а при использовании в Потоке цели в радиусе взрыва проходят испытание для снижения урона или отмены дополнительных эффектов гранаты дважды и берут лучший результат.

Оружейные сопряжения

Стоимость оружейных сопряжений зависит от уровня оружия (см. таблицу 7–13 на стр. 191 «*Основной книги правил*»). Описанные ниже сопряжения являются технологическими и работают плохо с реликвиями, сделанными не кишали.

Пространственного искажения — 6 уровень

Это сопряжение наполняет оружие искажающими волнами. Половина урона оружия заменяется на урон звуком, и оно получает критический эффект «ошеломление». Вы можете включать и выключать это сопряжение в качестве быстрого действия. Если оружие уже наносит урон двух типов, один из них заменяется на урон звуком (при каждом включении этого сопряжения вы определяете, какой именно тип урона заменить). Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения,

Короткоствольное оружие

Одноручное оружие	Уровень	Цена	Урон	Дист.	Крит.	Ёмкость	Расход	Вес	Особые свойства
Пространственного искажения									
Искажающий пистолет, лёгкий	7	7 500	2d6 3	40 футов	Ошеломление	20 зарядов	2	Л	Мощное 1d6
Искажающий пистолет, тяжёлый	12	40 000	3d6 3	40 футов	Ошеломление	40 зарядов	4	Л	Мощное 2d6

Длинноствольное оружие

Двуручное оружие	Уровень	Цена	Урон	Дист.	Крит.	Ёмкость	Расход	Вес	Особые свойства
Пространственного искажения									
Искажающая винтовка, лёгкая	9	15 000	3d8 3	50 футов	Ошеломление	40 зарядов	5	2	Мощное 1d8
Искажающая винтовка, тяжёлая	14	80 000	6d8 3	40 футов	Ошеломление	40 зарядов	5	2	Мощное 2d8

Гранаты

Гранаты	Уровень	Цена	Дист.	Ёмкость	Вес	Особые свойства
Граната искажения	8	1 600	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (2d10 3, ошеломление, 20 футов)
Граната темпорального искажения	10	2 900	20 футов	Выхватываемое	Л	Взрыв (шок на 1 раунд [испытание Стойкости отменяет], 20 футов)

но эффект «ошеломление» можно применить лишь в случае, когда цель получила урон звуком от этого сопряжения. Сопряжение не меняет тип КБ, против которого обычно совершается проверка атаки этим оружием.

ТЕМПОРАЛЬНОГО ИСКАЖЕНИЯ — 8 УРОВЕНЬ

Это сопряжение позволяет энергетическому оружию замедлять субатомные колебания в цели. Оружие получает критический эффект «шок». Если у оружия уже был критический эффект, то при нанесении критического удара вы сами решаете, какой эффект применяется — оружия или этого сопряжения. Это сопряжение можно установить только на оружие, наносящее урон звуком. Если оружие наносит урон несколькими типами энергии, критический эффект «шок» можно применить лишь в случае, если один из типов нанесённого урона — урон звуком.

ПРОЧИЕ РЕЛИКВИИ КИШАЛИ

Описанные ниже реликвии можно найти лишь в некоторых местах, но некоторые из них были оставлены у разных Врат Двенадцати солнц. Все перечисленные ниже реликвии являются технологическими предметами.

ПРЕДМЕТ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	РУКИ	ВЕС
Кишалийский аккумулятор	2	400	—	—
Вместительные одеяния	4	2 000	—	Л
Акклиматизационный обруч	5	2 700	—	Л
Кишалийский аккумулятор повышенной ёмкости	6	3 000	—	—
Пространственный коммуникатор	6	4 500	1	—
Кишалийский аккумулятор высокой ёмкости	7	5 000	—	—
Щит «Горизонт»	7	6 500	1	1
Кишалийский аккумулятор сверхвысокой ёмкости	8	8 400	—	—
Кишалийский аэробайк	8	20 000	—	—
Шлем «Диктатор»	9	14 975	—	Л

АККЛИМАТИЗАЦИОННЫЙ ОБРУЧ

Этот простой металлический обруч закрепляется на воротнике скафандра, одежды или брони. Для активации требуется основное действие. После включения акклиматизационный обруч помещает дыхательную и пищеварительную систему носителя во временной стазис, поддерживая его жизнедеятельность. Пока у обруча остались заряды, все процессы ставятся на «паузу» и носителю не требуется есть, пить и дышать, что позволяет ему находиться в вакууме, дыму, под водой, а также в плотных, разреженных и токсичных атмосферах (но от урона кислотной атмосферы он не спасёт). Кроме этого, носитель защищён от голода и жажды, пока устройство активно. В отличие от систем жизнеобеспечения брони, обруч не защищает от радиации, жары или холода.

Ёмкость устройства составляет 50 зарядов, после включения оно расходует 1 заряд в час. Заряжается акклиматизационный обруч точно так же, как и системы жизнеобеспечения брони (*«Основная книга правил»*, стр. 196).

ВМЕСТИТЕЛЬНЫЕ ОДЕЯНИЯ

Эти одежды цвета слоновой кости были скроены с учётом особенностей кишалийской анатомии, но они вполне подойдут большинству гуманоидов. У них двенадцать кармашков, каждый из которых соединён со множеством связанных межпространственных карманов. В каждом кармашке можно хранить один предмет весом не более 1, достать его впоследствии можно будет из любого кармашка, но сделать это сможет лишь носитель одеяний, совершив сопутствующее действие. Находящиеся в карманах предметы невозможно обнаружить при обыске.

КИШАЛИЙСКИЕ АККУМУЛЯТОРЫ

Кишалийские аккумуляторы схожи по размерам со стандартными — это полупрозрачные цилиндрические предметы в корпусе из прозрачного алюминиевого сплава. Волею судеб, а может параллельной инженерии, кишалийские аккумуляторы взаимозаменяемы со стандартными аккумуляторами миров Соглашения и других планет, но позволяют использовать кишалийские артефакты с большей эффективностью. Если такой аккумулятор используется не в кишалийском снаряжении, то он полностью аналогичен стандартному. Технология быстрой перезарядки кишалийских аккумуляторов была утеряна, но они полностью перезаряжаются самостоятельно, если их не использовать 24 часа.

Аккумуляторы отличаются ёмкостью и бывают четырёх видов: обычные, а также повышенной, высокой и сверхвысокой ёмкости. Максимальное число зарядов для этих аккумуляторов аналогично стандартным аккумуляторам того же типа (*«Основная книга правил»*, стр. 179). Найденные аккумуляторы почти всегда полностью заряжены.

КИШАЛИЙСКИЙ АЭРОБАЙК

Кишалийские аэробайки — лёгкие и обтекаемые средства передвижения, парящие на подушке из антигравитационных волн. Водитель сидит спереди и использует треугольный руль для управления, а пассажир сидит сзади, держась за ручку.

Кишалийские аэробайки перемещаются, искажая пространство вокруг себя, сокращая его перед собой и растягивая сзади, и в результате наносят крайне мало урона при столкновении, а если существо спрыгнет с него во время движения, то получит лишь урон от падения — инерции и разгона как такового у аэробайка нет.

КИШАЛИЙСКИЙ АЭРОБАЙК — 8 УРОВЕНЬ

ЦЕНА: 20 000

Крупное наземно-воздушное ТС (5 футов в ширину, 10 футов в длину, 2 фута в высоту).

Скорость: 30 футов, макс. 550 футов, 65 миль/ч (парение и полёт).

ЭКБ: 18; **ККБ:** 22; **Укрытие:** нет.

ПЗ: 90 (45); **Твёрдость:** 5.

Атака (столкновение): 5d8 Д (СЛ 18).

Модификаторы: +4 к Пилотированию, –2 к атакам (–4 на макс. скорости).

Оснащение: кишалийский пространственный коммуникатор, круиз-контроль.

Пассажиры: 1.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ КОММУНИКАТОР

Эти круглые ручные устройства снабжены дисплеями сверхвысокого разрешения и простой системой управления. Это кишалийский аналог средств связи миров Соглашения, но для работы они используют остатки обширной сети демипланов, активно использовавшихся ныне исчезнувшей цивилизацией кишали. Главное преимущество таких коммуникаторов — моментальная передача текстовой и голосовой информации вне зависимости от расстояния, даже если получатель находится в другой звёздной системе, но из-за плачевного состояния пространственной сети они работают лишь эпизодически. Перед использованием пространственный коммуникатор должен быть связан хотя бы с одним другим таким устройством — если оба коммуникатора находятся на одной планете, процесс занимает всего минуту. При использовании в пределах одной планеты связанные пространственные коммуникаторы работают практически бесперебойно, но с увеличением расстояния растёт и вероятность сбоя: при использовании в пределах системы коммуникатор сработает с вероятностью 50%, а при отправке сообщения за пределы системы — с вероятностью 25% (эти проверки совершаются ведущим тайно), но в любом случае оба устройства должны быть связаны. Если между связанными устройствами установлено соединение, оно сохраняется в течение 24 часов. Если попытка соединения была неудачной, её можно повторить через 24 часа. Пространственные коммуникаторы не работают в Потоке и на других планах.

ШЛЕМ «ДИКТАТОР»

На этом странном серебристом шлеме закреплён переливающийся зеленоватой энергией ободок. Из навершия шлема торчат длинные и острые выступы, к которым прикреплены четыре металлических датчика. Если устройство в течение 1 минуты удерживать над головой живого существа небольшого или среднего размера, обруч начнёт интенсивно пульсировать, и по прошествии указанного времени датчики резко опустятся вниз и начнут безболезненно внедряться в череп существа. По прошествии ещё одной минуты они погрузятся полностью, и шлем «Диктатор» начнёт 24-часовой процесс перестройки нейронных связей существа. Если шлем снять до завершения перестройки и затем надеть на то же существо снова, отсчёт времени пойдёт заново. По завершении процесса шлем дарует носителю ограниченную власть над конструкциями с подтипом «технологический».

Несмотря на то, что шлем устанавливается не так, как большинство аугментаций, по сути это аугментация для мозга, поэтому его нельзя носить и использовать, если в мозг уже установлена аугментация. Пока в череп внедрены датчики шлема, в мозг нельзя установить аугментацию.

После того как шлем перестроил ваши нейронные связи, вы получаете возможность в качестве основного действия взять под частичный контроль одну конструкцию с подтипом «технологический», которую видите в пределах 60 футов от себя. Цель должна пройти испытание воли (СЛ = 10 + ½ вашего уровня + модификатор вашей ключевой характеристики), при провале она прекращает деятельность и до конца

вашего следующего хода может лишь выполнять ваши приказы (из списка ниже). Если конструкция успешно прошла испытание, она становится невосприимчива к влиянию вашего шлема на 24 часа.

Атака: во время следующего хода конструкции вы решаете, как она будет атаковать.

Перемещение: во время следующего хода конструкции вы решаете, как она потратит сопутствующее действие.

Полная остановка: конструкция не может предпринимать никаких действий до конца вашего следующего хода.

По истечении раунда, в котором конструкция провалила испытание, вы можете попытаться сохранять над ней контроль, совершая в каждом последующем раунде сопутствующее действие, но конструкция может пройти испытание повторно. Если оно будет успешно, конструкция выходит из-под вашего контроля и становится невосприимчива к влиянию вашего шлема на 24 часа. В случае провала вы сохраняете контроль над конструкцией до конца вашего следующего хода и можете снова выбрать для неё любой приказ из списка. Шлем позволяет управлять не более чем одной конструкцией одновременно.

ЩИТ «ГОРИЗОНТ»

Щит «Горизонт» надевается на кисть руки подобно кастету, и в ладони оказывается сенсорная панель управления. Включение и выключение щита требует сопутствующего действия — при активации вокруг носителя образуется практически невидимый барьер, искажающий ближайшее пространство и защищающий владельца от дистанционных атак. Для любой дистанционной атаки расстояние до обладателя такого щита будет считаться на 60 футов большим, чем на самом деле. Из-за этого дистанционная атака может как получить штраф за дополнительные шаги дистанции, так и стать вовсе невозможной. Владелец щита должен быть осведомлён об атакующем и ничего не держать в руке, на которую надет щит. Эффекты нескольких щитов «Горизонт» не суммируются. Ёмкость щита составляет 20 зарядов, при включении он расходует 1 заряд в раунд.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ МИРЫ И КУЛЬТУРЫ

За лучшими сделками надо лететь за пределы миров Соглашения и исследовать те системы, что подальше. Разумеется, при перелёте туда придётся несколько недель подыхать от скуки в Потоке, зато когда найдёшь что-то стоящее, прыжок обратно к «Авессалому» будет в разы короче. И ведь никогда не знаешь, что подвернётся! Есть миры, покрытые блестящими самоцветами, существа с кучей запасных частей, сделавшие из осторожности целую религию, и планеты, на которых веками никто не бывал. Главное — на каждой из них найдутся ценные товары.

— Капитан Демера Онажаал,
запись из судового журнала вольного торгового корабля «Знак Талавет»

За пределами миров Соглашения бесчисленное множество других систем, и во многих из них обитают инопланетяне — знакомые и не очень. Тем, кто желает установить дипломатические отношения (организациям вроде Звёздных искателей), достаточно просто проложить курс к самым далёким звёздам и включить потоковые ускорители. Не стоит забывать, что далеко не все планеты готовы принять чужаков с распростёртыми объятиями и окружающая среда и обитатели могут оказаться опасными для некоторых форм жизни, даже если их намерения самые благие. Первооткрывателям стоит со всей серьёзностью отнестись к вопросам безопасности при отправке в неисследованные миры.

На следующих страницах вы найдёте информацию об основных разумных расах, культуре и достопримечательностях пяти планет за пределами миров Соглашения. Кроме того, в инопланетных архивах описаны пять населяющих эти планеты рас: гибрани, илтисариан, селамидов, сепревоев и сцифоидов. Ведущий может использовать планеты для проработки истории персонажей или как место приключений, а игроки могут с разрешения ведущего создать себе персонажей местных рас.

Ниже приведены описания гибридных предметов, каждый из которых связан с одним из описанных далее миров, — как правило, местные обитатели создали предметы, вдохновившись окружающим миром или чтобы облегчить жизнь на планете.

Амулет защиты от растений — 1 уровень

Гибридный предмет (надеваемый) Цена: 300 Вес: –

Амулет окружает вас энергетическим полем, которое отталкивает растения при помощи магических вибраций. Вы можете двигаться через подлесок, считающийся пересечённой местностью (кусты, заросли грибов, переплетения корней и лиан), с обычной скоростью, не получая урона от шипов, колючек и прочих частей растений. Тем не менее атаки и способности растений-существ, а также заклинания и магические эффекты, такие как дарованная сила ксенодруида ползучие лианы, действуют на вас как обычно.

Гравимодулятор — 4 уровень

Гибридный предмет (надеваемый) Цена: 2 200 Вес: 1

Гравимодуляторы разработали учёные Силселрика, взяв за основу врождённую способность селамидов противостоять изменчивой гравитации. Изначально устройства были предназначены для селамидов, отправляющихся за пределы безопасных мегадоплексов, но эти устройства пользуются спросом и у иномирцев, прибывших на Силселрик для торговли, научных исследований или работы в алмазных шахтах. Сами селамиды содержат устройство внутри протоплазмы своих тел, но большинство гуманоидов надевает *гравимодулятор* как рюкзак из-за его размеров и веса.

Когда на вас надет *гравимодулятор*, он защищает вас от некоторых эффектов быстро сменяющейся гравитации. Вы получаете бонус +2 (усиление) к испытаниям против эффектов гравитации, таких как *власть над гравитацией* или откровение соляриона чёрная дыра. Кроме этого, любой урон, получаемый вами от сверхвысокой гравитации, снижается на 5 (вплоть до минимума в 0).

Дистанционный наблюдатель — 10 уровень

Гибридный предмет (надеваемый) Цена: 18 000 Вес: Л

Из-за культурных табу и вполне реальной опасности сепревоям запрещено спускаться на поверхность Сепреса VI, поэтому они — в частности, члены движения Возвращенцев и им сочувствующие — создали эти ручные устройства, которые позволяют удалённо изучать поверхность планеты. Наблюдатель состоит из небольшой параболической антенны, которая передаёт и получает сигналы, а также дисплея и динамика, через которые передаётся полученная устройством информация. Прибор позволяет вам один раз в день одновременно получить и звуковую, и визуальную информацию из любого места в пределах планеты, что аналогично *яснослышанию/ясновидению*, но с длительностью не более 10 минут.

Дублирующий ремень — 3 уровень

Гибридный предмет (надеваемый) Цена: 1 200 Вес: Л

Эти устройства были созданы илтисарианами-путешественниками во времена первых исследовательских экспедиций за пределы родного Аршалина. Как правило, они выглядят как сетчатые пояса, украшенные переплетением змеиных орнаментов, хотя *дублирующие ремни*, изготовленные за пределами Аршалина, могут выглядеть иначе.

После того как вы, надев ремень, проходите в нём хотя бы 24 часа, он продублирует ваши жизненно важные органы. Дубликаты будут существовать, пока вы его не снимете. При этом ваши внутренние органы временно магическим образом перемещаются так, чтобы освободить достаточно места для запасных.

Вы получаете бонус +4 (сопротивляемость) к испытаниям Стойкости против ядов, вредоносных эффектов разреженных и плотных атмосфер и удушья в густом дыму. Вы можете задержать дыхание на число раундов, равное четырёхкратному значению вашей Выносливости, а при падении получаете минимальный урон (как если бы при проверке получили 1 на каждой кости).

Пылезащитные очки — 1 уровень

Гибридный предмет (надеваемый) Цена: 120 Вес: –

Эти очки из затемнённого стекла используются гибрани-мембранниками для защиты глаз от частых пылевых бурь, бушующих в пустошах истерзанной планеты Элитрио. Когда вы надеваете *пылезащитные очки*, вы не получаете от бурь штрафа к проверкам Внимания и дистанция видимости для вас не снижается (см. *«Основная книга правил»*, стр. 398). Кроме этого, вероятность промаха из-за плохой видимости в тумане или дыму (в том числе от дымовой гранаты или эффекта *облака тумана*) снижается на 10% (вплоть до минимума в 0%), но этот эффект не складывается с другими способностями, снижающими вероятность промаха в условиях плохой видимости.

Пылезащитные очки можно установить и в броню (или в место под улучшение андроида) в качестве улучшения брони. Это никак не влияет на вес или цену, но, будучи установленными подобным образом, они не учитываются при определении максимально возможного количества надеваемых магических и гибридных предметов.

ТРИНАДЦАТЫЕ ВРАТА
ЧАСТЬ 1: ЗАМЕРШИЕ СВЕТИЛА, МЕХАНИЧЕСКИЕ ПЛАНЕТЫ
ЧАСТЬ 2: ОТСЧЁТ К ЗАБВЕНИЮ
ЧАСТЬ 3: ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ
РЕЛИКВИИ КИШАЛИ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ МИРЫ И КУЛЬТУРЫ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

АРШАЛИН

Планета болот, затянутая ядовитыми облаками
Диаметр: ×¾. **Масса:** ×¾.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: плотная.
День: 30 часов. **Год:** 244 дня.

Аршалин — болотная планета, по небу которой плывут плотные и порой ядовитые облака. Тысячи лет назад этот мир претерпел глобальную катастрофу: огромная космическая станция или некое другое гигантское сооружение из сверхплотной стали по неведомым причинам распалось на огромные обломки, которые обрушились на планету. Теперь из земли торчат стальные пластины в несколько миль высотой а длиной в сотни миль — в толщину, впрочем, они обычно не более 1 000 футов. При взгляде из верхних слоёв атмосферы поверхность Аршалина напоминает последствия невероятной мощности взрыва: огромные искорёженные листы металла, торчащие из тела планеты, создают длинные и тонкие преграды, раскиданные тут и там. Они образуют бесформенные озёра, странные долины и раздробленные побережья.

Листы металла своей высотой затмевают даже горы, за что и были названы осколками мира. Осколки отрицательно влияют на экологию и погоду планеты и разделили её на части, в пределах которых эволюция на протяжении тысячелетий шла особым образом, что привело в итоге к поразительному биологическому разнообразию. Осколки сумели преодолеть или обойти лишь несколько распространённых рас: разумные многоголовые илтисариане и их млекопитающие слуги этески, а также населяющие планету могучие ящероподобные птицы. Сменилось множество поколений, и илтисариане смирились с тем, что осколки стали частью планеты, и стали использовать их как природные ориентиры: Укрывающая Рука, Стальной Утёс, Заоблачный Страж — лишь самые известные из них.

Самая распространённая разумная раса на Аршалине — илтисариане, внушительных размеров змееподобные гуманоиды с мощными раздвоенными хвостами и гроздями змеиных голов, растущих из длинных шей. Эти существа жили на огромных болотах в городах из камня и металла, но падение осколков разрушило их цивилизацию. Благодаря терпению и приверженности традициям илтисариане постепенно оправились от этого грандиозного удара и достигли звёзд. В наши дни это развитое общество с утончённой культурой, а магические и научные познания илтисариан не уступают достижениям миров Соглашения. До недавнего времени илтисариане, следуя традициям, избегали географических исследований, и, как ни парадоксально, потратили больше времени на путешествия к другим мирам, нежели на изучение удалённых регионов своего собственного.

Гости Аршалина обычно жалуются на его топкие болота и плотный туман, застилающий низменности и конденсирующийся в ядовитые лужи на их дне. Тем не менее из-за экологического разнообразия на планете множество полезных растений и животных, неизвестных в других мирах, поэтому в илтисарианских городах часто можно встретить биологов, климатологов и Ксеностражей с других миров.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ниже перечислены некоторые из достопримечательностей Аршалина.

ЗОЛОТЫЕ ГРОБНИЦЫ

Возле южного полюса Аршалина расположена относительно сухая долина, отрезанная от остального мира осколками, которые, упав, окружили её со всех сторон. Долина заполнена монолитными каменными строениями, покрытыми сусальным золотом. Здания древнее осколков, а их части подогнаны друг к другу на микроскопическом уровне. Ксеноантропологи, нашедшие это место несколько десятилетий назад, сделали вывод, что это гробницы, построенные по пропорциям человека. К сожалению, прежде чем учёные успели покинуть это место, их растерзали племена жестоких этесков. С тех пор вооружённые илтисариане пристально охраняют все главные проходы в долину и не пускают в неё ни археологов, ни кладоискателей.

КАЛСАРСА

Это самое большое поселение на Аршалине. Илтисариане не особенно религиозны, но большинство почитает это место как святыню и считает своим долгом посетить его хотя бы раз в жизни. Город был построен в тени Укрывающей Руки, одного из осколков мира, поэтому его жители наслаждаются спокойной погодой, а улицы освещены разноцветными огнями. Каждые 80 дней жители Калсарсы устраивают невероятные световые шоу, меняя цвета и яркость уличных ламп. «Время света и теней» — одновременно и фестиваль, и священный день, привлекающий в город гостей со всей планеты.

Калсарса — центр торговли Аршалина с другими мирами. У каждого из конкурирующих торговых домов есть по космопорту, которые соперничают друг с другом за право принять посетителей и из Миров Соглашения, и с иных планет. Попавшим сюда впервые обычно льстит борьба за их внимание, однако довольно быстро выясняется, что илтисариане — предприимчивые торговцы и не гнушаются даже угрозами арестовать звездолёт «дорогого гостя», чтобы склонить его к заключению сделки.

КАЛСАРСА

Принципиальный нейтральный город.
Население: 416 640 (46% илтисариане, 45% этески, 6% люди, 3% прочие).
Форма правления: олигархия.
Свойства: культурное, религиозное, технологически типичное, финансовый центр.
Макс. уровень предметов: 16.

ПОЛАЯ СТЕНА

Один из самых длинных — более 200 миль — осколков пересекает экватор Аршалина. На менее повреждённой его стороне находится сооружение, больше напоминающее собор, сделанный из той же необычайно прочной стали, что и сами осколки. Внутри этого строения находится проход внутрь Полой Стены. Этот осколок по большей части пустотелый — отсюда и название. Внутренние опоры в нём сделаны всё из того же металла. Группы тараканоподобных гуманоидов кларкасков охотятся внутри Полой Стены на диковинных шестикрылых летучих мышей и экстрасенсорных жиж. Достоверно неизвестно, упали ли эти необычные существа вместе с осколками или же прорыли себе путь на поверхность из глубинных пещер.

СТАНЦИЯ «ОБЛАЧНЫЙ ШПИЛЬ»

Облачный Шпиль — высочайший из осколков, возвышающийся над поверхностью этой небольшой планеты на 60 миль, достигая околопланетного космического пространства. Вдоль него по рельсам ходят три кабины, поднимающие сотрудников и экипаж вверх, к раскинувшейся во все стороны космической станции. Издалека вся конструкция напоминает монету на булавочной головке. Крупные корабли редко получают разрешение на стыковку со станцией «Облачный шпиль». Она в основном используется для научных экспериментов по улучшению конструкции звездолётов, но ходят слухи, что здесь же разрабатывается мощное климатическое оружие.

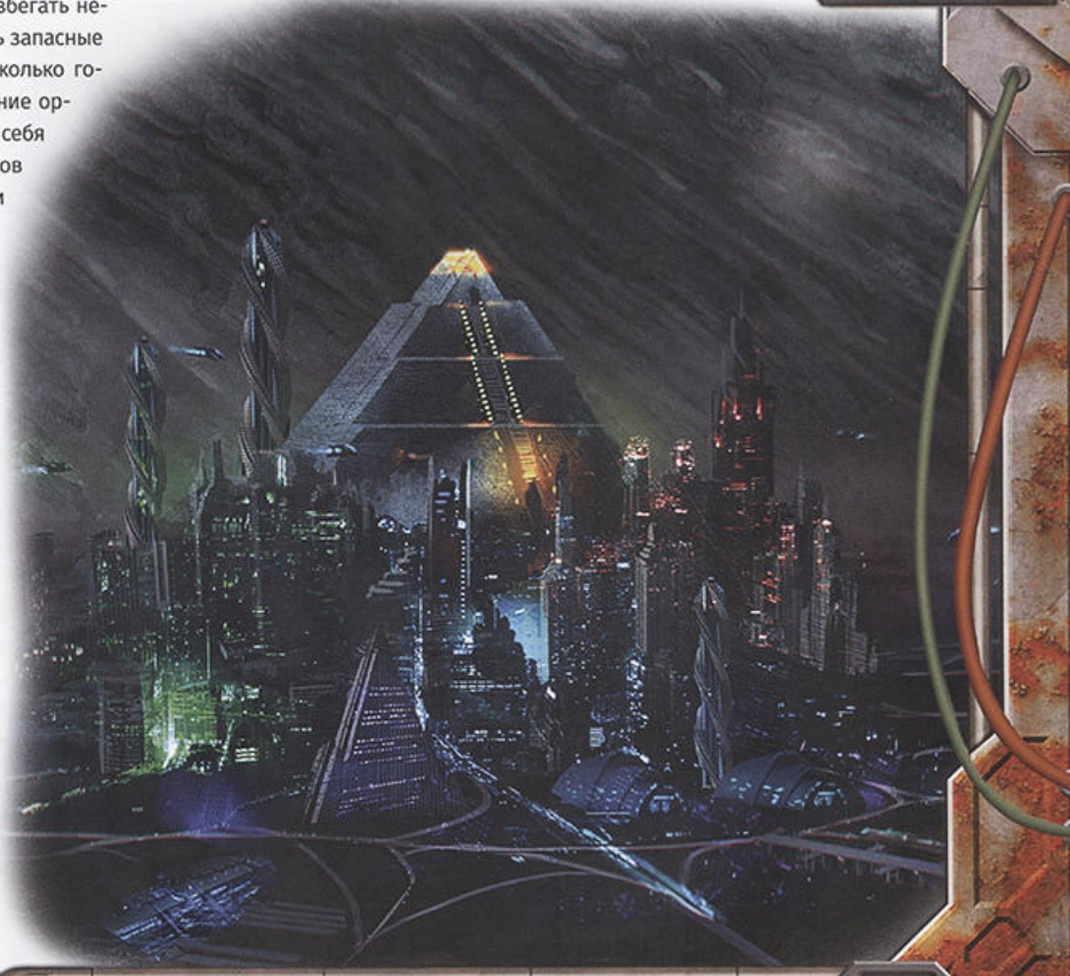
КУЛЬТУРА ИЛТИСАРИАН

В культуре илтисариан высоко ценятся умение избегать ненужных рисков и способность разумно составлять запасные планы. Эволюция даровала этим существам несколько голов, двойные хвосты и продублировала внутренние органы, поэтому и в жизни илтисариане чувствуют себя не очень уверенно, если у них нет запасных планов на все случаи, особенно в новых начинаниях. Они довольно медленно впускают в свою жизнь нововведения, потому что те не прошли проверку временем. Илтисариане уже несколько веков владеют технологией космических полётов, но мало кто из них покидал родную планету. Области своей планеты с плохой репутацией и без разведанных полезных ресурсов илтисариане целенаправленно игнорируют — риски высоки, а выгода неочевидна. Эта культурная черта не доходит до абсурда — илтисариане согласны пойти на риск, только если верят, что потенциальная выгода того стоит, поэтому эта раса осторожнее большинства прочих.

Из-за склонности к избеганию рисков и перестраховке общество илтисариан очень стабильно, в нём поддерживается множество давних традиций. Эти существа восхищаются мастерством, которое приходит с изучением науки, магии и прочих социально полезных областей знаний, и сформировали общество соответствующим образом. К примеру, у илтисариан очень развита юриспруденция, а выносимые решения, как правило, наиболее выгодны для всего общества в целом. Их специалисты в области генной инженерии вывели этесков-слуг — особо верных и живучих. Илтисариане убеждены, что их раса выжила после разрушительного падения осколков мира только благодаря множеству подготовленных хранилищ с едой и укреплённых убежищ, которые они до сих пор старательно поддерживают в хорошем состоянии.

Несмотря на глубокое уважение традиций, илтисариане не очень религиозны. Однако похоже, что раньше всё было иначе: глубоко в непроходимых болотах стоят полуразрушенные храмы змеиных богов, на их стенах вырезаны изображения массовых кровавых жертвоприношений. Современные илтисариане с отвращением относятся к этим варварским ритуалам, хотя ходят слухи, что глубоко в болотах планеты культисты по-прежнему приносят в жертву неудачливых путешественников. Цивилизованные илтисариане, решившие примкнуть к одной из религий, поклоняются обычно Абадару, почитая его как бога торговли и общества.

В илтисарианском языке множество тонкостей и оттенков смысла, его крайне сложно воспроизводить существам с других планет — илтисарианская речь произносится одновременно несколькими голосами, которые гармонично наслаиваются один на другой. Разные смысловые потоки дублируют, но не повторяют друг друга, создавая смысловую глубину с множеством нюансов и оттенков значений. Те миры, что открывают на Аршалине дипломатические представительства, обычно нанимают группы хорошо подготовленных лингвистов, которые говорят хором, чтобы имитировать илтисарианский язык.



ПРИМОРИЯ

Планета эволюционировавших беспозвоночных
Диаметр: ×1. **Масса:** ×1.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: обычная.
День: 17 часов. **Год:** 200 дней.

Позвоночные так и не возникли на Примории, вместо них здесь появились многочисленные формы жизни, которые обычно считаются низшими: грибы, беспозвоночные и растения. Они образовали сложные пищевые цепочки, заполнив экологические ниши, обычно занимаемые позвоночными. У планеты две луны: кроваво-красная Акрилла и серая, словно сталь, Мандарт, которые постоянно вызывают сильные приливы и отливы, поэтому большинство видов на планете — амфибии или, по крайней мере, могут выжить как на суше, так и в воде.

На Примории три основных климатических пояса. У полюсов планеты находятся холодные пустоши, где ледяные черви прогрызают себе путь во льдах, а большинство существ живёт либо под снежным покровом, либо в тёплых подземных пещерах. В умеренном поясе огромные ходячие грибы пасутся на широких моховых степях, а тараканы размером с медведя питаются падалью и растениями. В папоротниковых джунглях тропического пояса ползают гигантские плотоядные черви, а удивительно проворные трилобиты охотятся как тигры.

Основная часть суши на Примории — суперконтинент Эукария, на который приходится 78% всей безводной поверхности планеты и где можно найти все три климатических пояса. Помимо Эукарии, значительной площадью обладают только три больших острова — Сиронтия, Лаурентия и Веллурия.

На Примории возникло два разумных вида: беспозвоночные сцифоиды, которые вышли из морей в прибрежные зоны на ранней стадии своего развития, и грибовидные мицелляры — условно двуногие массы волокнистой грибницы, которые зародились в огромных папоротниковых и моховых лесах планеты. Эти два вида когда-то столетиями сражались друг с другом, но около ста лет назад заключили перемирие и начали обмениваться технологиями, ресурсами и информацией, что привело к настоящему скачку в развитии науки и биотехнологии обоих видов.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В данном разделе представлены некоторые из наиболее примечательных поселений и географических объектов Примории.

БИСПОРИЯ

Самое большое поселение мицелляров на Примории располагается глубоко в Арбаате. Внутри поселения есть район Метазоа, где проживает довольно много сцифоидов; большинство сделок с чужаками мицелляры заключают именно здесь. Несмотря на столетний мир, некоторые группы мицелляров в Биспории до сих пор хотят вытеснить сцифоидов обратно в океан, поэтому нападения на сцифоидов и других чужаков — довольно распространённое здесь преступление.

ВЕЛЛУРИЯ

Остров находится в средних широтах, на расстоянии 1200 миль от восточного побережья Эукарии, и известен своими Стеклянными равнинами — полосой чёрного песка и зазубренных выходов вулканического стекла протяжённостью около 1000 миль. Здесь выживают только самые выносливые растения и животные — например, чёрные печёночные мхи или безногие пепельные скорпионы. Залежи редких минералов привлекают сюда исследователей из других миров, но из-за странного излучения, мешающего связи и искажающего сигналы сенсоров, большинство навигационных систем здесь бесполезны. Гейзеры лавы, грозовые бури, прожорливые хищники и внезапные ливни из стеклянных игл в два счёта покончат с неосторожным путешественником.

ЛАУРЕНТИЯ

Этот огромный тропический остров располагается на расстоянии около 1500 миль от западного побережья Эукарии. Он стал домом для множества эндемичных видов животных: гигантских плотоядных бабочек, летающих скорпионов, панцирных насекомых, напоминающих крокодилов. Говорят, в самом сердце гор этого острова лежит долина, в которой хранится секрет самой жизни; другие утверждают, что там хранятся лишь ужасные тайны, способные уничтожить всё живое на планете. Большинство считает, что это просто бредни исследователей, которые слишком много времени провели среди галлюциногенных растений.

ПЕЩЕРЫ СИЛУРИ

На дне океана Ордокан расположена обширная сеть заполненных воздухом пещер, в которых образовались свои экосистемы, полностью отделённые от внешнего мира. Согласно мифам, воздухом в пещерах Силури можно дышать, потому что его фильтруют системы жизнеобеспечения звездолёта пришельцев, утонувшего в океане тысячи лет назад.

СЕРДЦЕ АРБААТА

В самом центре Арбаата стоит древний каменный зиккурат неизвестного происхождения. Группа сцифоидов исследовала его 50 лет назад, но их находки послужили причиной того, что Объединённые Государства Примории приняли решение запечатать все входы в зиккурат.

СИРОНТИЯ

Этот большой остров располагается на расстоянии около 1200 миль к югу от южной оконечности Эукарии. Южный

полюс Примории находится возле южной оконечности острова, которая одновременно является самой холодной точкой на планете — температура здесь достигает –90°С. 75 лет назад на Сиронтии была основана исследовательская станция сцифоидов, однако сейчас она заброшена. Ходят слухи, что в живой технологии станции пробудилось зловещее самосознание.

ТАРИНТ

Самый крупный и процветающий город на планете, считающийся столицей Примории, хотя у него и нет каких-либо формальных полномочий. Это центр науки и знаний, а также единственное поселение на Приморию, где грибоподобные мицелляры и разумные существа из других миров в большом количестве живут среди сцифоидов. Таринт находится в умеренном поясе северного полушария, на западном побережье Эукарии. Город переходит с земли под воду, а расположенные в переходной зоне здания, в зависимости от приливов, находятся под водой или над ней.

ТАРИНТ

Нейтральный город-государство.

Население: 233 482 (74% сцифоиды, 23% мицелляры, 3% прочие).

Форма правления: совет.

Свойства: биотехнологическое, научное, технологически типичное.

Макс. уровень предметов: 15.

СВОЙСТВА

Биотехнологическое: это поселение мало полагается на устройства, которые подвержены взлому или короткому замыканию, но более уязвимо к болезням и токсинам.

КУЛЬТУРА СЦИФОИДОВ

На Примории сосуществует множество поселений и этнических групп сцифоидов — от кочевых племён погонщиков планктона до современных городов-государств, одержимых наукой и прогрессом. Самые развитые, экономически влиятельные и могущественные поселения на планете — Объединённые Государства Примории, союз городов-государств и племён, объединившихся ради торговли и обороны. Объединённые Государства ведут активную торговлю с мицеллярами. Они активно способствовали заключению мирного соглашения между нациями сцифоидов и мицелляров и приложили массу усилий по документированию причин этих войн, в результате чего пришли к выводу, что в большинстве случаев мицеляры реагировали на постепенное расселение сцифоидов в непосредственной близости от земель, уже многие поколения принадлежащих мицеллярам. Конечно, истинная история войн всегда сложнее, но Объединённые Государства считают, что признание своей части вины в развязывании многовекового конфликта жизненно важно для поддержания мира, столь необходимого сейчас всем видам на Примории.

Сцифоиды и мицелляры разработали «живую технологию» — генномодифицированные организмы, выполняющие роль механических и электронных устройств. К примеру, они отправляют электромагнитные сигналы на большие расстояния через нити грибницы (эта технология заменяет привычные для прочих рас провода), а вместо радиотрансляций они передают сообщения с пыльцой. Высокие биолюминесцентные грибы освещают дороги, а компьютеры и инфосферы сцифоиды выращивают из искусственно созданных нервов и мозговых тканей. Менее века назад сцифоиды успешно совершили межпланетный перелёт в живом звездолёте. В наши дни у них есть несколько звездолётов класса «Наутилоид», оборудованных потоковыми ускорителями, благодаря чему они установили контакт с разумными расами миров Соглашения и исследовали новые планеты.

Большинство городов и поселений сцифоидов расположены возле западного побережья Эукарии, некоторые — на суше, прочие же — на морском дне. Дома обычно имеют форму колокола и скорее выращиваются, а не строятся. Некоторые из них живые и вступают в симбиоз со своими обитателями. Многие транспортные средства и устройства сцифоидов также являются живыми организмами, разработанными и подготовленными для выполнения определённых задач. Среди любимых форм досуга сцифоидов — уход за гладкощетинистыми червями и прочими одомашненными существами как за питомцами, выращивание садов из водорослей или грибов, а также различные виды активного земноводного спорта, требующие ловкости и быстрой реакции.

СЕПРЕС VI

Покинутая, но плодородная зачумлённая планета
Диаметр: ×1. **Масса:** ×1.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: обычная (см. ниже).
День: 32 часа. **Год:** 3,75 года.

Шестая планета бинарной звёздной системы Сепрес — покрытый буйной растительностью плодородный мир с древней историей и единственная из 16 планет системы, на которой есть жизнь. И всё же его гордые и суеверные обитатели сепревои сумели потерять и свой дом, и свою культуру во время или до Разрыва. В результате вся раса с незапамятных времён живёт на орбите планеты, будучи отлучена от манящего, но недосягаемого мира, который лежит прямо перед глазами. Истинной причины изгнания никто уже и не знает, но ходят легенды, что они были наказаны за то, что отравили свой мир, и теперь не могут вернуться туда, даже если захотят.

С тех пор как сепревои правили Сепресом VI, минули тысячелетия, теперь единственный правитель планеты — природа. Поверхность планеты на 60% составляет суша: по большей части это дождевые тропические леса, равнины умеренного климата и субтропические лесные массивы. Даже редкие пустыни и горные районы изобилуют жизнью, сложных экосистем нет разве что на полюсах планеты. В водах Сепреса VI обитает потрясающее разнообразие жизненных форм, от невероятно быстро растущих колоний пси-бактерий до общественных китообразных, в чьих жилах течёт ртуть. В атмосфере планеты отсутствуют загрязняющие вещества и бактерии, за исключением одного-единственного, смертоносного только для сепревоев, вируса, созданного тысячи лет назад. Именно это биологическое оружие под названием дерендонол и заставило сепревоев бежать на орбиту планеты и мешает их возвращению обратно.

На пике своего развития сепревои населяли всю планету, и даже спустя тысячи лет повсюду можно найти остатки древней цивилизации. Природа оставила свой след на массивных сооружениях, которые цивилизация сепревоев построила во времена своего расцвета, но они до сих пор стоят как памятник невероятному мастерству этого народа. Целые города будто застыли во времени: скульптуры, улицы, здания — всё сохранилось до сих пор, хотя жители либо в панике бежали к кораблям-ковчегам, либо давно погибли. Прочие поселения и рукотворные объекты сохранились хуже. То, что на первый взгляд кажется горной цепью странной формы, на самом деле руины древних башен, которые давно уже обвалились под своей тяжестью, покрылись растениями и стали домом для здешних зверей. Болото или река, возможно, были когда-то гаванью или каналом, цветущий лес раньше был ухоженным ботаническим садом или заповедником. В редких случаях причиной разрушения послужили создания сепревоев, которые со временем вышли из-под контроля. Военные и научные станции исказили естественный порядок вещей: в их окрестностях встречаются и отвратительные чудовища, и мутировавшие животные и растения, и последствия неудавшихся магических экспериментов.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ниже перечислены особо интересные достопримечательности на поверхности Сепреса VI и (в большинстве своём) на его орбите.

САНКТИЛОРИУМ

Сепревои никогда особенно не занимались магией, в их обществе она не играла почти никакой роли, пока не пришлось срочно эвакуироваться с планеты, ведь после этого отчаявшиеся изгнанники делали всё возможное для создания новой постоянной жизни на орбите. Среди новых методов были и магические исследования. Члены Санктилориума, небольшой космической станции и единственной разрешённой в их мире магической организации, потратили тысячи лет на исследование магических тайн, но из-за неусыпного надзора ревностного культа Изгнанников им было запрещено изучать способы возвращения на родную планету. Когда другие расы вошли с сепревоями в контакт, Санктилориум вскоре обнаружил, как много ещё предстоит изучить в искусстве магии.

СЕПРЕС ПРАЙМ

Среди сотен кораблей-ковчегов, космических станций и связанных между собой мегаструктур на орбите Сепреса VI самый большой и важный — Сепрес Прайм. Изначально корабль был запущен с территории самого влиятельного государства планеты Нейрокса (которое, кстати говоря, и было ответственно за заражение атмосферы дерендонолом). Со временем похожие корабли, образовав огромную конгломерацию, собрались вокруг «Нейрокса Прайм», который быстро стал центром цивилизации всех выживших сепревоев. Здесь Сепревойский Совет управляет объединённым мировым правительством, а его представители командуют всеми судами сепревоев на орбите планеты. Торговцы и представители других звёздных систем должны вести дела с дипломатами и чиновниками Совета здесь, без контакта с другими кораблями и станциями, но чем больше на Сепрес прибывает путешественников из других миров, тем сложнее контролировать выполнение этого правила.

СЕПРЕС ПРАЙМ

Принципиальная нейтральная космическая станция.
Население: 521 237 (98% сепревои, 2% прочие).
Форма правления: совет (Сепревойский Совет).
Свойства: бюрократическое, изолированное, религиозное, технологически отсталое.
Макс. уровень предметов: 8.

ТЕЙЛОС

Эта орбитальная станция изначально была научно-исследовательской лабораторией, запущенной совместно Нейроксом и его тогдашними союзниками как символ мира и единения. За тысячелетия, прошедшие после планетарной эвакуации, орбитальная станция была переоборудована под производство запасных частей для ветшающего флота и исследование новых технологий. Сразу после первого контакта с исследователями из других миров Тейлос был приспособлен для новой цели: изучения и адаптации новых технологий для улучшения качества жизни сепревоев.

ФОРТ НЕЙРОКС

Во времена конфликта, после которого сепревои бежали с планеты тысячи лет назад, это строение было центром исследования биологического оружия. Форт Нейрокс — раскинувшийся во все стороны комплекс, полный заразных заболеваний и ядовитых химикатов, благодаря которым природа не коснулась этого места. Вместо разросшихся деревьев и диких животных на территории огромной, в несколько миль, станции в центре самого южного континента царствуют мутировавшие штаммы плотоядных микробов, эпидемические заболевания и прочие биологические ужасы. На базе есть огромные запасы древнего оружия, а охранные системы (пусть и достаточно устаревшие) отчего-то функционируют и по сей день.

КУЛЬТУРА СЕПРЕВОЕВ

Во время планетарной эвакуации сепревои были едва способны организовать продолжительное существование вне атмосферы своей родной планеты, поэтому только недавно установили контакт с другими разумными космическими путешественниками благодаря внедрению технологий Потока. Сепревои были лишены доступа к ресурсам планеты и не могли путешествовать дальше ближайших планет своей системы, поэтому их технологическое развитие было основано на имевшихся ресурсах и технологиях и происходило медленнее, чем у других рас. Так, например, Сепревойский Совет установил жёсткое нормирование еды, промышленных материалов, жизнеобеспечивающих ресурсов и даже жилого пространства. Передовые технологии и растущие благодаря торговле запасы ресурсов снизили потребность в подобных ограничениях, поэтому правящая элита сменилась растущей олигархией — члены Совета ведут борьбу за обладание процветающими и перспективными отраслями промышленности для дальнейшего обеспечения своей значимости и политического влияния.

Бурный рост сепревойских технологий вызвал раскол внутри традиционного общества, так как всё большая часть населения принимает изменения и отвергает религиозные запреты, связанные с планетой под ними. Так называемые Возвращенцы верят, что новые способы контроля окружающей среды, методы разведки и технологии передвижения дадут им возможность безопасно вернуться на поверхность планеты, и лишь отмахиваются от заявлений о том, что ни один сепревой не сможет выжить на планете, какой бы технологией или магией он ни пользовался. У Возвращенцев достаточно веры и энергии, но мало реальных знаний о мире, который они мечтают исцелить. Лидер движения **Хестерет** (хаотичная нейтральная, Ж, сепревой, посланник) прекрасно осознаёт этот недостаток, поэтому постоянно ищет кого-то, кто мог бы отправиться на планету или исследовать её дистанционно с помощью магии или технологии, чтобы получить новые знания о том, что существовало до того, как её народ покинул этот мир.

Те, кто цепляется за древние традиции, верят, что ничто, каким бы суперсовременным оно ни было, не может защитить их от гнева богов; они проповедуют вечное наказание, которое сепревои должны нести за давно забытое преступление, совершённое всей расой. Влияние похожей на культ организации Изгнанников на Совет всё ещё сильно, они делают всё, чтобы затормозить магическое, социальное и технологическое развитие расы.

СИЛСЕЛРИК

Планета, на которой бушуют жестокие гравитационные штормы

Диаметр: ×¾. **Масса:** ×¾.

Гравитация: варьируется от повышенной до пониженной, в области локальных штормов — от невесомости до сверхвысокой.

Местоположение: ближний космос.

Атмосфера: плотная.

День: 18 часов. **Год:** 0,75 года.

Силселрик — прекрасный пример необычных явлений, странно взаимодействующих между собой. У планеты эллиптическая орбита вокруг двойной звезды, что само по себе необычно, но ещё удивительнее её состав: неоднородное ядро из сверхтяжёлых металлов находится в жидком состоянии благодаря невероятно высоким температурам и давлению, но при этом имеет внутри места скопления разреженных газов. Дважды в год планета оказывается одинаково близко к обеим звёздам, и её мантия плавится из-за их жара, перемешиваясь с более плотными металлами ядра, а затем снова охлаждается и застывает по мере приближения Силсерика к наиболее удалённой части орбиты.

Механизм этого взаимодействия ещё не исследован (возможно, в нём задействованы экстрапланарные связи, гигантские хтонические жижи, магия или другие скрытые факторы), однако в результате под сравнительно прочной внешней корой располагается нестабильная жидкая мантия, что в сочетании с изменяющимся притяжением двух солнц создаёт на всей планете крайне переменчивые гравитационные условия. В одной и той же области гравитация может изменяться от пониженной до повышенной, но характер этих изменений непредсказуем. Когда области с различной гравитацией соприкасаются, образуются свирепые гравитационные штормы и гравитация может внезапно пропасть, стать сверхвысокой или быстро переходить из одной крайности в другую. Из-за подобной гравитации и жара обеих звёзд атмосфера на Силселрике располагается близко к поверхности планеты и потому более плотная, чем на других мирах, хоть в целом и пригодна для существ, которые дышат кислородом.

Из-за постоянных колебаний гравитации геология и география планеты крайне изменчивы. Всего за несколько лет на её поверхности появляются новые горные цепи и исчезают старые. Водные массы на планете находятся в состоянии постоянного движения, больше напоминая блуждающие реки, чем океаны и моря на обычных мирах.

Несмотря на агрессивную окружающую среду, на Силселрике существует жизнь в виде различного рода жиж, которые произошли от обычных неразумных предков. Среди прочих стоит отметить мегадолоридов — плоских жиж, чьи размеры достигают более полумили в диаметре. Они научились питаться кинетической энергией, которую создают гравитационные шторма на планете, и образовали своего рода симбиоз с прочими доминирующими видами. Сейчас эти неторопливые гиганты странствуют по планете, неся на своей спине огромные города-мегадоплексы, построенные селамидами, разумными жижами. Мегадолориды питаются кинетической энергией, которую производят эти города, и старательно обходят места с наиболее жестокими гравитационными штормами на благо симбиотической родне.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ниже перечислены некоторые из основных достопримечательностей Силселрика.

АЛМАЗНЫЕ ШАХТЫ

Изменяющаяся гравитация Силселрика имеет свои преимущества, самое главное из которых — изобилие легкодоступных высококачественных алмазов, которые имеют и эстетическую, и промышленную ценность. Самые крупные залежи этих драгоценных камней, впрочем, находятся в наиболее нестабильных регионах, где под огромными гравитационными штормами геологическое давление поднимает на поверхность новые залежи алмазов, так что их разработка — дело небезопасное.

ЗАЛЫ ПРИТЯЖЕНИЯ

Большинство солярионских храмов изучает как фотонный, так и гравитонный аспект Цикла, но Залы Притяжения специализируются именно на последнем, используя аномальную гравитацию планеты как инструмент обучения. Инструкторы всегда напоминают, что их учение — лишь половина Цикла. Но немногие выпускники тем не менее сосредотачиваются исключительно на гравитонном аспекте, считая, что так сохранят его изначальную чистоту, не внося дисбаланса.

МИДИОС

Крупнейший из мегадоплексов назван в честь существа, на котором он построен. Существо предпочитает широкие равнины, вследствие чего именно здесь был возведён единственный космопорт на планете. Посадочные площадки находятся на специальных укреплённых платформах, построенных, чтобы защитить мегадолорида от жара двигателей звездолётов, но это существо настолько радо поглощаемым после каждого взлёта огромным количествам энергии, что его складчатые края ходят волнами от удовольствия при каждом старте. Благодаря внешней торговле с другими мирами это самый густонаселённый город на планете.

МИДИОС

Нейтральный добрый мегадоплекс.

Население: 21 389 (98% селамиды, 2% прочие).

Форма правления: совет.

Свойства: подвижное, технологически отсталое.

Макс. уровень предметов: 11.

СВОЙСТВА

Подвижное: это поселение не привязано к одной географической точке; его сложно нанести на карту, а телепортироваться сюда возможно, только если оно на линии видимости.

ОРБИТАЛЬНЫЙ ДОК

На этой космической станции звездолёт может пристыковаться в относительной безопасности от переменчивой гравитации планеты. Здесь постоянно находится команда специально обученных осуществлять полёт в опасных условиях Силселрика пилотов, которых можно нанять для полёта в Мидиос по вполне доступной цене. Немногие рискуют совершать посадку на поверхность планеты самостоятельно, хотя находятся смельчаки, готовые и на это, — обычно они заканчивают свою жизнь в столкновении с корой планеты.

СТАНЦИЯ ИЗУЧЕНИЯ ЯДРА

Первопричины аномальной гравитации Силселрика привлекают сюда множество учёных разных областей: астрофизиков, геологов и даже планарных теоретиков. Последние предполагают, что газовые карманы в ядре планеты существуют только из-за брешей на план Воздуха. Исследователи отдают себе отчёт в том, что вмешательства в сложные механизмы планеты могут иметь катастрофические последствия для её жителей, но некоторые всё же продолжают выходить за рамки дозволенного в экспериментах и наблюдениях.

КУЛЬТУРА СЕЛАМИДОВ

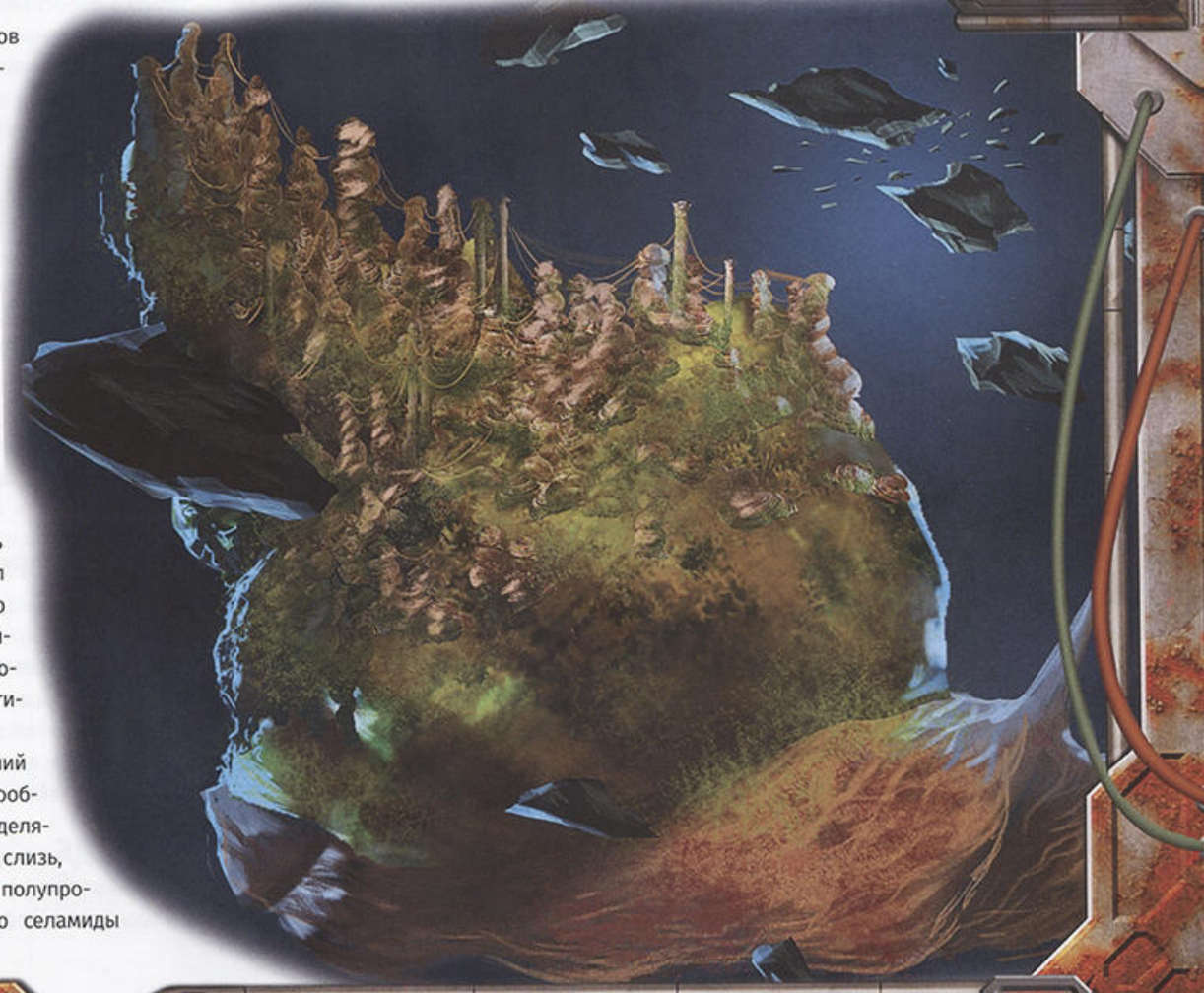
Практически все селамиды живут в мегадоплексах, которые медленно передвигаются по более гравитационно стабильным регионам Силсерика, и лишь несколько племён влачат существование, кочуя с места на место. Прочие селамиды отказались от кочевого образа жизни, построив города и более стабильное общество.

Развитые поселения селамидов сохраняют часть духа общественности, происходящего от важнейшей потребности селамидов жить в гармонии с симбиотическими мегадолоридами. Каждый мегадоплекс — прочное сообщество, имеющее сильнейшую связь со своим носителем, поэтому селамиды редко переселяются в другие мегадоплексы. Основная забота селамидов — благополучие гигантов, на чьих спинах они живут, поэтому всё общество селамидов построено на удовлетворении потребностей мегадолоридов. Чтобы носитель не голодал и постоянно получал кинетическую энергию, общество селамидов работает круглосуточно, потому их экономика высокопродуктивна (но часто технологически отсталая).

Постройкой и ремонтом зданий города жители занимаются сообща; большинство селамидов выделяет постепенно отвердевающую слизь, которая застывает в радужный полупрозрачный материал, из которого селамиды сооружают строения, по виду похожие на раковины. Этот материал достаточно хрупок, поэтому процесс строительства и ремонта идёт постоянно — к явному удовольствию мегадолоридов. Чужаков интересуют богатые запасы алмазов на планете, поэтому во многих поселениях появились процветающие производства по обработке этих камней. Дробление, шлифовка и прочие физические процессы, необходимые для обработки алмазов, кормят мегадолоридов и приносят неплохой доход.

Для носителя постоянно нужно производить кинетическую энергию, поэтому для пришельцев с других миров удивительно повальное увлечение спортом у селамидов. Спортзалы открыты круглосуточно, и большинство селамидов предпочитает активный отдых. Анатомия жиж позволяет им заниматься слишком странными или невозможными для представителей других рас видами спорта, например компрессионный лабиринт, в котором команда жиж должна сообща заключить противников в оболочку из своих тел, или игра бошич, в которой селамид должен с силой вытолкнуть предмет из своей протоплазмы, стремясь метнуть его как можно дальше.

Селамиды — вид, относительно недавно открытый группой Звёздных искателей. Они рады возможности торговать и учиться у других видов, хотя пока на их планете не так много чужаков. Некоторые поселения более радушно принимают инопланетян, но только в Мидиосе, основном космопорте, находится небольшое сообщество существ, прибывших из других миров.



ЭЛИТРИО

Разделённая постапокалиптическая пустошь
Диаметр: ×1. **Масса:** ×1.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: обычная.
День: 21 час. **Год:** 1,5 года.

Элитрио — четвёртая от безымянного солнца планета. Раньше на ней бурлила жизнь: были здесь и джунгли, и арктическая тундра, и государства, обладающие новейшими технологиями. Всё это было в один миг стёрто с поверхности планеты после глобальной термоядерной войны, которая случилась сразу после Разрыва.

На Элитрио обитают гибрани — жукоподобные гуманоиды, преуспевшие в роботостроении: самые большие их города полностью автоматизированы. Когда-то они поклонялись аспекту Даморитоша и сформировали могущественный альянс милитаризированных государств, в которых служители Завоевателя занимали ключевые позиции советников. Около 300 лет назад, когда мировые правители всё ещё пытались устранить последствия Разрыва, растущее постепенно напряжение вылилось в войну, пламя которой охватило всю планету, уничтожив при этом большую часть расы. Только в городе Аркеосте, защищённом силовым куполом, уцелела небольшая группа гибрани.

Всего десять лет спустя правители Аркеоста поняли, что город больше не может обеспечивать всё население, поэтому они разработали подлый план, обманом заставив часть гибрани добровольно покинуть город. Они придумали божество по имени Мать Тулу, обещавшее спасение тем, кто отринет все удобства цивилизации. Более половины выживших гибрани покинули город и поселились на ближайших пустошах, чтобы восхвалять ложную богиню. За последующие столетия небольшие, но постоянные дозы остаточной радиации сделали своё дело, и теперь разница между двумя группами гибрани хорошо видна внешне. Покинувшие город гибрани лишились функциональных крыльев, получив взамен прочный экзоскелет, поэтому их прозвали «панцирниками». Те же, кто остался в городе, не утратили способности к полёту, но стали более тонкими и хрупкими; теперь их называют «мембранниками».

Панцирники и сегодня продолжают верить в придуманную когда-то Мать Тулу, а мембранники совсем забыли о своём истинном прошлом.

Основная задача панцирников — выжить в суровых условиях пустоши, что простирается вокруг, и не дать злобной фауне себя сожрать. Они считают мембранников хранителями огромного «металлического могильника» — старого города. Мембранники же живут в относительном комфорте, так как некоторые древние технологии всё ещё функционируют, но столетия праздности стёрли из их памяти бесчестные деяния предков.

Вокруг Элитрио в противоположных направлениях вращаются две бесплодные луны, называемые Спутницами. Гибрани так толком и не освоили космические полёты, но построили на обеих лунах автоматизированные научно-исследовательские базы, которые по прошествии сотен лет вышли из строя, и кое-как работают лишь две из них.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ниже перечислены основные достопримечательности Элитрио.

АРКЕОСТ

Когда-то Аркеост был столицей национального государства Коллео, а теперь это единственный сохранившийся город гибрани на всей планете. Розоватое силовое поле окружает город по периметру, простираясь на полмили дальше его границ. Несмотря на то, что гибрани-мембранники могут открывать временные порталы в силовом поле, они редко выходят за пределы города, потому что он обеспечивает их всем необходимым.

Правит Аркеостом совет гибрани-мембранников, Превознесённых, хотя принимаемые ими решения носят в основном ритуальный характер, потому что все ежедневные задачи выполняют роботизированные прислужники, которыми управляет центральный суперкомпьютер, разработанный и запрограммированный ещё до войны. Тем не менее запасы стройматериалов для автоматических ремонтных дронов подходят к концу, поэтому блестящие башни города постепенно приходят в упадок.

АРКЕОСТ

Нейтральный мегаполис.
Население: 18 430 (100% гибрани-мембранники).
Форма правления: олигархия (Превознесённые).
Свойства: автоматизированное, культурное, технологически типичное.
Макс. уровень предметов: 10.

СВОЙСТВА

Автоматизированное: большинство функций по содержанию города (строительство, ремонт, техобслуживание и так далее) выполняют роботы.

ЗЛОВОННОЕ МОРЕ

Как раньше назывались эти ядовитые воды, никто не знает, но гибрани-панцирники, что живут неподалёку от этих берегов, называют их Зловонным морем. В них есть не менее ядовитая жизнь, которая представляет серьёзную угрозу. Многие панцирники погибают, когда дважды в год одна из лун громадой нависает в небе и океанские жители впадают в безумие, нападая на обитателей суши.

ПРИСТАНИЩЕ

Самая большая популяция гибрани-панцирников живёт всего в нескольких милях от Аркеоста, укрываясь в высеченных

в склоне высокой скалы пещерах. Здесь правит семейная чета жрецов — на данный момент это Брат **Козимо** и Сестра **Аломир** (нейтральные, М и Ж, гибрани-панцирники, посланники), которые продолжают почитать вымышленное божество Мать Тулу. Жизнь местных панцирников полна невзгод, подходящей для них растительной и животной пищи всегда мало, но они находят великое счастье в тесных узах дружбы.

Развалины базы Эгорет

Правители-параноики государства Бирри первыми нанесли ракетные удары по соседям. Большинство из них было сделано из этой базы, теперь полностью разрушенной, но в её подземных хранилищах всё ещё хранится множество неиспользованного оружия, способного смести с поверхности планеты целые города.

Ущелье летучих колючек

Одно из немногих растений, которое буйно растёт на постъядерных пустошах Элитрио, — летучие колючки, сорняки с острыми как бритва шипами, которые переносятся ветром. Огромное ущелье на месте бывшего государства Омату полностью заросло этими колючками, из-за чего путешествовать рядом с ним опасно, особенно в ветреное время года. Местные панцирники сказывают, что в недрах ущелья сокрыто огромное сияющее сокровище, и время от времени безрассудный юнец отправляется в ущелье на его поиски, возвращаясь лишь с сотнями неглубоких порезов по всему телу.

Культура гибрани

У двух подвидов гибрани совершенно разные ценности: одни сосредоточены на выживании, другие наслаждаются спокойной жизнью.

Гибрани-панцирники изо дня в день сталкиваются с суровым окружением, охотясь на мутировавших зверей ради пропитания, добывая воду из жёстких растений зикла, укрываясь от разрушительных песчаных бурь, которые время от времени прокатываются по пустошам. В сражении они используют доставшиеся от предков аналоговые свинцемёты, собирая боеприпасы для них в руинах покинутых городов. Панцирники знают, как важна командная работа, потому что от этого зависит их выживание.

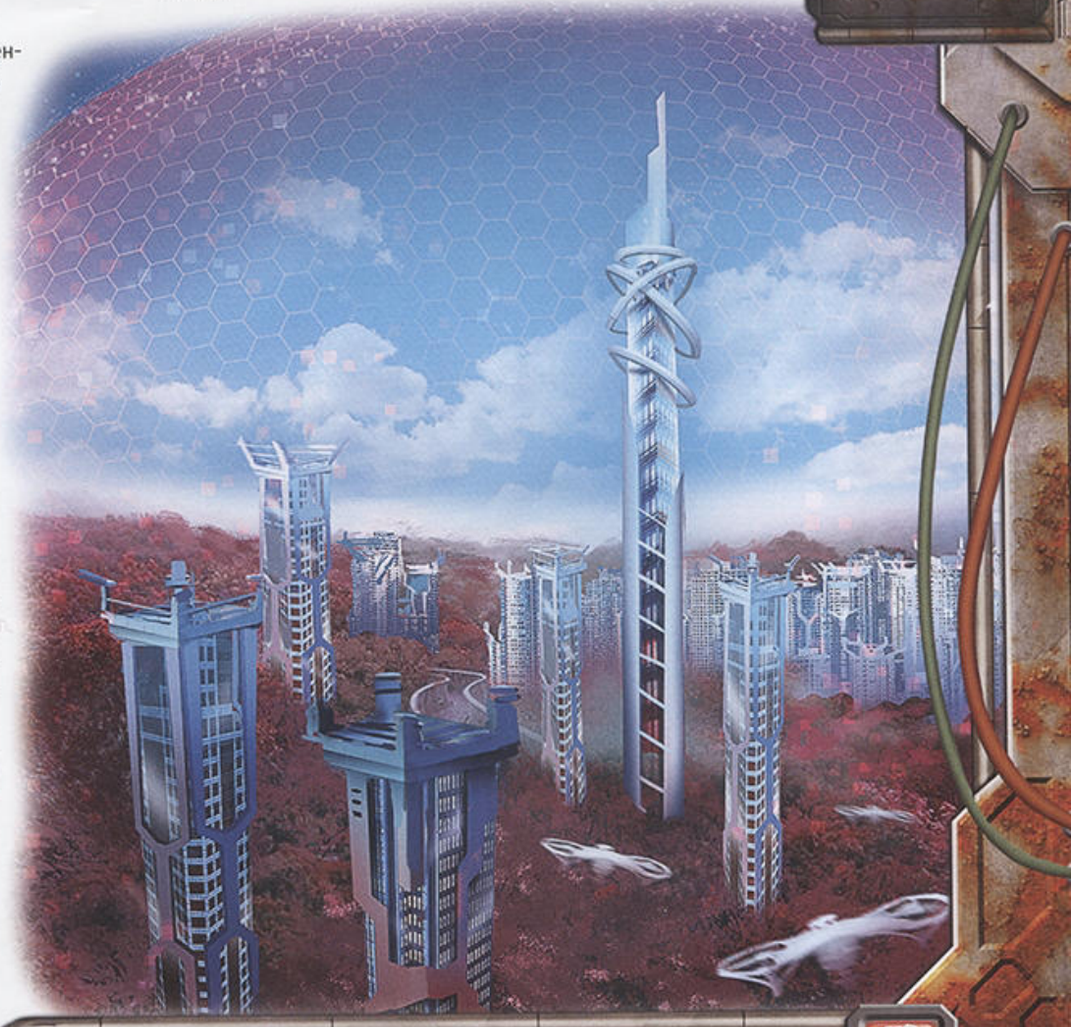
После ухода из Аркеоста гибрани-панцирники разделились на множество кланов разных размеров: какие-то — с небольшую деревню, другие — просто маленькие группы кочевников. Эти кланы редко воюют и часто объединяются, заключают межклановые браки и снова разделяются на новые кланы. Вследствие этого традиции в разных кланах весьма схожи.

Все панцирники поклоняются Матери Тулу, воображаемой богине, которая была придумана их предками из Аркеоста. Вера Матери Тулу проповедует жизнь на благо общества, усердную работу и отрицание земных благ. На протяжении десятилетий в этой религии появилось множество ритуалов.

Чаще всего гибрани-панцирники проводят церемонию Приветствия: например, когда группа охотников возвращается невредимой после опасной вылазки или когда два клана встречаются в дружеской обстановке. Церемония являет собой всеобщий танец, в котором все участники широко разводят руки, символизируя радость от встречи. Если запасов достаточно, после церемонии панцирники устраивают пышный пир.

Гибрани-мембранники ведут менее подвижный образ жизни, потому что роботы Аркеоста обеспечивают их всем необходимым. Они стирают одежду, выполняют текущий ремонт и готовят еду. Роботы функционируют уже несколько столетий, поэтому мембранники привыкли к одному и тому же распорядку дня. Когда утром и вечером приходит время приёма пищи, по городу разносится приятный звон. У мембранников много свободного времени, которое они используют для занятий искусством, научных исследований и поддержания себя в форме.

За последнее столетие, однако, интерес мембранников к исследованию нового угас, и они проводят время в праздных развлечениях, не задумываясь о прошлом. С одной стороны, в городе появилось множество картин, скульптур и сборников поэзии, но, с другой стороны, это привело к тому, что ни один мембранник не разбирается в том, как функционирует город, в котором они живут. Если компьютер, контролирующий Аркеост, вдруг выйдет из строя, гибрани-мембранники не смогут ни обеспечить себя, ни вернуть свой привычный стиль жизни.



Тринадцатые врата
Часть 1: Замершие светила, механические планеты
Часть 2: Отсчёт к забвению
Часть 3: Последний вздох
Реликвии Кишали
Инопланетные миры и культуры
Инопланетные архивы
Кодекс миров

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

Сойдя с шаттла, мы первым делом ощутили влажность, окутавшую нас, как невидимое одеяло. Я тут же почувствовала струйки пота, стекающие по спине, но немедленно позабыла об этом, увидев колоссальную металлическую гору, которая высилась над городом. Сопровождавшая нас змеевидная посланница назвала её «осколком мира» — все её головы говорили хором, растягивая каждый шипящий звук. Она объяснила, что когда-то вокруг её родной планеты вращалась огромная космическая станция, но из-за неизвестной катастрофы та обрушилась вниз. К сожалению, записи о случившемся давно канули в небытие. Поэтому, собственно, мы и здесь.

— из полевого отчёта Звёздного искателя Манулы Пемм

ГИБРАНИ

КО 3 | ОПЫТ 800

Гибрани-мембранник, мистик.
Нейтральный средний гуманоид (гибрани).
Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 32

ЭКБ: 13; **ККБ:** 14.
Стойкость +2; **Реакция** +2; **Воля** +6.

АТАКА

Скорость: 30 футов, полёт 20 футов (Экс, средняя манёвренность).
В ближнем бою: боевой посох +5 (1d4 + 3 Д; крит.: нокдаун).
Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» +7 (1d6 + 3 Э; крит.: дуга 2).
Атакующие способности: отвлекающий гул (СЛ 15).
Известные заклинания мистика (УЗ 3):
1 круг (3 в день) — *обнаружение мыслей* (СЛ 16), *удар по разуму* (СЛ 16);
0 круг (неограниченно) — *ступор* (СЛ 15), *телепатическое сообщение*.
Дарование: эмпат.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +2; **Вын:** +0; **Инт:** +0; **Мдр:** +4; **Хар:** +1.
Навыки: Дипломатия +13, Культура +8, Мистицизм +13, Проницательность +13.
Языки: гибранский.
Прочие способности: высшая связь разумов, эмпатия.
Снаряжение: повседневная станционная одежда, боевой посох, дуговой пистолет «Искра» с 2 аккумуляторами (20 зарядов в каждом).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Элитрио).
Численность: одиночка, пара или группа (3–6).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отвлекающий гул (Экс): в качестве основного действия гибрани-мембранник может начать вибрировать крыльями, издавая почти неслышный гул. Каждое существо в радиусе 15 футов, которое слышит этот гул, должно пройти испытание Воли (СЛ = 10 + ½ КО или уровня гибрани + модификатор его Мудрости) и при провале становится сбитым с цели на 1 раунд. Это эффект с дескрипторами «восприятие» и «разум». Гибрани-мембранник, применивший эту способность, не может использовать свои крылья для полёта в этом раунде.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: см. «подвиды» ниже
ПЗ: 4

Размер и тип: гибрани — гуманоиды среднего размера с подтипом «гибрани».
Сумеречное зрение: гибрани видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.
Коренастый: гибрани-панцирники получают бонус +2 (раса) к ККБ против тарана и перестановки.
Отвлекающий гул: см. блок параметров.
Перемещение гибрани: базовая наземная скорость всех гибрани — 30 футов. Гибрани-панцирники получают скорость лазания 20 футов, а гибрани-мембранники — полёт 20 футов (Экс, средняя манёвренность).
Подвиды: гибрани принадлежат к одному из подвидов: панцирникам или мембранникам. При создании персонажа все гибрани получают +2 к Мудрости. Панцирники более живучи (+2 к Выносливости), но менее изобретательны (–2 к Интеллекту), а мембранники более проворные (+2 к Ловкости), но слабые (–2 к Силе).
Учтивый: гибрани получают бонус +2 (раса) к проверкам Дипломатии.

Гибрани — жукоподобные гуманоиды, коренные обитатели планеты Элитрио (см. стр. 52). После того как гибрани разрушили родной мир в ядерной войне, некоторые из уцелевших боролись за выживание в пустошах, а остальные с комфортом жили в городе, защищённом силовым куполом. Остаточное радиационное излучение (сохранившееся даже в городе) привело к стремительным изменениям в строении тела существ. В результате раса разделилась на два подвида: панцирников, утративших способность к полёту, и мембранников, которые беззаботно выросли в роскоши.

ДЖАБСНАТ

КО 9 | ОПЫТ 6 400

Хаотичное нейтральное огромное животное.

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +17.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 145

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +13; **Реакция** +13; **Воля** +8.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +21 (2d10 + 15 *Ко* и проглатывание).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов.

Атакующие способности: двойной укус, затаптывание (2d10 + 15 Д, СЛ 16), проглатывание (2d10 + 15 К, ЭКБ 20, ККБ 18, 36 ПЗ).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +3; **Вын:** +4; **Инт:** –5; **Мдр:** +3; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +17, Атлетика +22, Выживание +17.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая умеренная (бывшие кишалийские планеты).

Численность: одиночка, пара или стадо (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Двойной укус (Экс): если при атаке укусом джабснат промахнулся, он может в качестве сопутствующего действия совершить повторную атаку другим ртом, но со штрафом –4.

На пике своего могущества кишали колонизировали множество миров и привезли с собой универсальный скот: послушных джабснатов. Когда цивилизация кишали пала, эти некогда приручённые существа на множестве планет в конце концов оказались предоставлены сами себе. Для многих стад это оказалось равносильно смертному приговору, но другие смогли продержаться достаточно долго, чтобы эволюционировать в жестоких хищников. Многие потомки этих существ на данный момент обитают на различных мирах Простора, однако они удивительно похожи. Джабснаты — крайне жестокие и глупые плотоядные животные, ревностно охраняющие свою территорию.

Это крупное округлое животное обладает двумя ртами: один расположен в самой верхней части тела, другой чуть ниже. Джабснат передвигается на двух мускулистых ногах, используя мощный хвост как противовес, а дополнительные суставчатые конечности, расположенные внизу живота, служат для сбора пищи. Окраска джабсната зависит от характеристик мира, в котором развивалась популяция. Многие окрашены в различные оттенки зелёного, чтобы оставаться незамеченными на планетах с растениями такого цвета, хотя обычно из-за размера попытки спрятаться достаточно бессмысленны.

РАЗНОВИДНОСТИ ДЖАБСНАТОВ

Из-за разнообразия миров, по которым расселились кишали, и прихотей эволюции исследователям миров Соглашения ещё только предстоит обнаружить многие подвиды джабснатов. Помимо перечисленных отличий, эти подвиды используют описанные выше параметры, однако их можно использовать для создания джабсната любого КО — на неизведанных планетах вполне могут существовать ранее невиданные разновидности этих существ.

Летающий джабснат: у этих джабснатов крупного размера вместо ног кожистые крылья, поэтому они получают полёт 30 футов (Экс, средняя манёвренность), но их наземная скорость снижается до 10 футов.

Незаметный джабснат: эти джабснаты крупного размера неспособны проглатывать или затаптывать добычу, но получают темновидение и выслеживание (запах), а также Скрытность в качестве отличного навыка.

Подводный джабснат: ноги этих существ длиннее и заканчиваются крупными плавниками. Такие джабснаты получают способности амфибия и дыхание под водой, а также скорость плавания 40 футов, но их наземная скорость снижается до 10 футов.

ИЛТИСАРИАНИН

КО 4 | ОПЫТ 1200

Принципиальное нейтральное крупное гуманоидное чудовище (илтисарианин).

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 45

ЭКБ: 16; **ККБ:** 17.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +7.

Защитные способности: запасные органы, нельзя взять в тиски; **Невосприимчивость:** яд.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 20 футов.

В ближнем бою: укус +11 (1d6 + 7 *Ко*).

Дистанционная: дуговой пистолет «Искра» +9 (1d6 + 4 *Э*; крит.: дуга 2).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Сил, +2 Инт, –2 Хар

ПЗ: 6

Размер и тип: илтисариане — гуманоидные чудовища крупного размера с подтипом «илтисарианин» и зоной досягаемости 10 футов.

Ночное зрение: илтисариане видят в темноте на расстоянии до 60 футов.

Естественное оружие: илтисариане всегда считаются вооружёнными. Они могут наносить 1d3 смертельного колющего урона безоружным ударом, и атака не считается архаичной. На 3 уровне илтисариане получают уникальную разновидность черты Привычное оружие для своего естественного оружия, позволяющую им добавлять 1,5 уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону при использовании естественного оружия.

Запасные органы: см. блок параметров.

Плавание: илтисариане получают скорость плавания 20 футов.

Устойчивый к ядам: илтисариане получают бонус +2 (раса) к испытаниям против эффектов яда.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +0; **Вын:** +1; **Инт:** +3; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +15 (+23 при плавании), Выживание +15, Запугивание +10, Инженерное дело +15, Физические науки +10.

Языки: илтисарианский.

Снаряжение: повседневная станционная одежда, дуговой пистолет «Искра» с 1 аккумулятором (20 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые болота (Аршалин).

Численность: одиночка, пара или гнездо (3–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Запасные органы (Экс): илтисариане получают бонус +4 (раса) к испытаниям против эффектов, нацеленных на определённые органы, например критических эффектов «ранение» или «серьёзное ранение».

Смертельная хватка (Экс): когда илтисарианин успешно проводит боевой манёвр для продления захвата, он может в качестве сопутствующего действия совершить атаку укусом в ближнем бою.

Илтисариане — змееподобные гуманоиды с несколькими головами и раздвоенным хвостом вместо ног. Эти существа лучше всего чувствуют себя в болотистой местности планеты Аршалин (см. стр. 44), но способны обитать в самых разных климатических условиях.

СЕЛАМИД

КО 6 | ОПЫТ 2400

Нейтральная добрая средняя жижа (селамид).

Иниц.: +3; **Восприятие:** незрячий, слепозрение (вибрация) 60 футов; **Внимание** +18.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 80

ЭКБ: 18; **ККБ:** 19.

Стойкость +7; **Реакция** +3; **Воля** +7; +2 против эффектов гравитации.

Защитные способности: аморфный, гравитационная адаптация.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 20 футов, плавание 10 футов.

В ближнем бою: ложноножка +12 (1d6 + 8 Д и захват).

Дистанционная: улучшенный полуавтоматический пистолет +14 (2d6 + 6 Ко).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (10 футов для ложноножки).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +3; **Вын:** +5; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +18, Выживание +13, Культура +18, Проницательность +13.

Языки: всеобщий, селамидский.

Прочие способности: анатомия разумной жижи, податливый, сжатие.

Снаряжение: улучшенный полуавтоматический пистолет с 12 патронами для короткоствольного оружия.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Вын, –2 Хар

ПЗ: 6

Размер и тип: селамиды — жижи среднего размера с подтипом «селамид», лишённые обычных невосприимчивостей жиж.

Анатомия разумных жиж: см. блок параметров.

Гравитационная адаптация: см. блок параметров.

Незрячий: селамиды не видят и не подвергаются воздействию эффектов, требующих видеть их или цель.

Податливый: см. блок параметров.

Слепозрение: селамиды обладают слепозрением (вибрация) на расстоянии до 60 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая (Силселрик).

Численность: одиночка, пара, бригада (3–12) или сообщество (50+ и 50% не участвующих в бою).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Анатомия разумной жижи (Экс): селамиды лишены невосприимчивости к критическим ударам, не являются неразумными и могут получать и использовать навыки обычным образом. Для эффектов, действующих на определённый тип существ, селамиды считаются и гуманоидами, и жижами (для особенностей, влияющих на один тип существ, — тем типом, который позволяет эффекту действовать на них; для влияющих на оба — тем, что хуже).

Гравитационная адаптация (Экс): селамиды всегда могут взять 10 для проверок Атлетики в условиях невесомости.

Податливый (Экс): селамид может использовать и носить снаряжение аналогично существу с двумя руками, причём снаряжение и броню подходящего размера он использует без подгонки. Кроме этого, селамиды получают бонус +8 (раса) к проверкам Акробатики для освобождения.

Селамиды — существа из сложной податливой протоплазмы, приспособившиеся к непостоянной гравитации. Эти существа могут питаться почти любой органикой, однако их рацион, как правило, состоит из материала, отторгнутого другими жижами их родной планеты (см. стр. 50). В конце своей сорокалетней жизни селамид разделяется, порождая новых селамидов.

СЕПРЕВОЙ

КО 3 | ОПЫТ 800

Принципиальное нейтральное среднее гуманоидное чудовище (сепревой).

Иниц.: +4; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА ПЗ: 35

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +4, **Реакция** +4, **Воля** +6; +2 против радиации, –2 против болезней.

Защитные способности: многоногий, орбитальная адаптация.

Слабые стороны: уязвимость к болезням.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: тактический дуэльный меч +9 (1d6 + 4 *Р*).

Дистанционная: самонаводящаяся винтовка +11 (1d6 + 3 *Ко*).

Атакующие способности: привычная архаика.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +0; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +13, Дипломатия +8, Культура +8, Проницательность +13.

Языки: сепревойский.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Многоногий (Экс): у сепревоев 4 ноги, поэтому они крайне устойчивы в областях с обычной или повышенной гравитацией. Кроме того, они получают бонус +2 (раса) к ККБ против боевых манёвров, позволяющих сбить их с ног или сдвинуть с места.

Орбитальная адаптация (Экс): большинство сепревоев всю жизнь проводят в невесомости на борту космической станции, вращающейся вокруг их родной планеты. Сепревои должны совершать все необходимые для перемещения в невесомости проверки, но при провале никогда не получают состояние неконтролируемого вращения. В дополнение к этому сепревои устойчивы к радиации и получают бонус +2 (раса) к испытаниям против радиации и лучевой болезни («*Основная книга правил*», стр. 404), но годы пребывания в космосе отрицательно сказались на их иммунитете, в результате чего они получают штраф –2 к испытаниям против болезней (кроме лучевой).

Привычная архаика (Экс): при использовании оружия со свойствами «аналоговое» или «архаичное» сепревои получают бонус +1 (раса) к проверкам атак из-за долгих веков экономии, в течение которых они были лишены доступа к более совершенным технологиям.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Лвк, +2 Хар, –2 Инт

ПЗ: 6

Размер и тип: сепревои — гуманоидные чудовища среднего размера с подтипом «сепревой».

Быстрый: наземная скорость сепревоев — 40 футов.

Многоногий: см. блок параметров.

Орбитальная адаптация: см. блок параметров.

Привычная архаика: см. блок параметров.

Сепревои произошли от обезьяноподобных существ родного мира (см. стр. 48). Они покрыты мягкой короткой шерстью, цвет которой варьируется от тёмно-коричневого до белого, кроме чёрной кожи на лице и ладонях. У сепревоев шесть вытянутых пальцев на каждой руке, причём у каждого пальца на одну фалангу больше, чем у людей. Ног же у сепревоев четыре, с тремя пальцами без суставов на каждой.

СЦИФОИД

КО 3 | ОПЫТ 800

Сцифоид, механик.

Нейтральная средняя аберрация.

Иниц.: +2; **Восприятие:** слепое чутьё (вибрация) 30 футов; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 42

ЭКБ: 14; **ККБ:** 15.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +5.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: щупальце +7 (1d4 + 3 Д & К).

Дистанционная: тактический дуговой излучатель +9 (1d4 + 3 Э).

Атакующие способности: отслеживание цели, перегрузка.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +0; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Биологические науки +8, Инженерное дело +13, Компьютеры +13, Медицина +13, Физические науки +8.

Языки: всеобщий, сцифоидский.

Прочие способности: амфибия, искусственный интеллект (экзокортекс), специнструмент, трюк механика (энергетический щит [7 ПЗ, 3 минуты]).

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Хар

ПЗ: 4

Размер и тип: сцифоиды — аберрации среднего размера.

Амфибия: сцифоиды могут дышать как водой, так и воздухом.

Дитя моря: у сцифоидов наземная скорость 30 футов и скорость плавания 30 футов.

Восприятие сцифоидов: сцифоиды обладают слепым чутьём (вибрация) на расстоянии до 30 футов.

Кислотные щупальца: см. блок параметров.

Прозрачный: сцифоиды получают бонус +2 (раса) к проверкам Скрытности.

Снаряжение: сцифоидский биокостюм (аналогичен углеволоконной коже «Графит»), тактический дуговой излучатель с 1 аккумулятором (20 зарядов).

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: водоёмы с умеренным климатом или города (Приморья).

Численность: одиночка, пара или стая (3–18).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Кислотные щупальца (Экс): в качестве быстрого действия сцифоид может начать выделять из одного из хватательных щупалец кислоту: атаки этим щупальцем аналогичны оружию с *кислотным* оружейным сопряжением, но способность не считается магической. Пока способность активна, сцифоид вооружён и совершаемая атака не считается архаичной, но держать что-либо этим щупальцем он не может. Начиная с 3 уровня сцифоид добавляет 1,5 уровня персонажа к урону при использовании этой способности. Для прекращения эффекта сцифоиду требуется быстрое действие.

Сцифоиды эволюционировали из крупных морских медуз-амфибий, которые охотились на суше и в воде вдоль береговой линии умеренных климатических поясов Приморий (см. стр. 46). У них мягкое прозрачное тело с несколькими ходильными и двумя хватательными щупальцами. В воде сцифоид плавает, расслабляя и сокращая свой колокол, что придаёт ему ускорение. Колокол и щупальца чувствительны к колебаниям воздуха и вибрациям воды, что позволяет сцифоиду чувствовать присутствие существ, даже если он не видит их. Сцифоид достигает примерно 7 футов в высоту и весит до 200 фунтов. Другие виды с трудом различают сцифоидов-мужчин и сцифоидов-женщин, поскольку те отличаются крайне незначительно.

ТЕНЬ ЗАБВЕНИЯ

КО 8 | ОПЫТ 4 800

Нейтральная злая средняя нежить (бестелесный).

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, слепозрение (жизнь) 60 футов; **Внимание** +21.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 115

ЭКБ: 20; **ККБ:** 21.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +13.

Защитные способности: бестелесность; **Невосприимчивость:** невосприимчивости нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (Св, безупречная манёвренность).

В ближнем бою: бестелесное касание +17 (1d12 + 8 К; крит.: окисление 1d6).

Атакующие способности: создание отродья (СЛ 18).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —; **Лвк:** +6; **Вын:** —; **Инт:** +4; **Мдр:** +2; **Хар:** +2.

Навыки: Акробатика +21, Запугивание +21, Скрытность +21.

Языки: всеобщий.

Прочие способности: неживой, пустотный прыжок.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (1–2 и 4–20 отродий).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Пустотный прыжок (Св): тень забвения способна проходить сквозь материальные предметы, размер которых больше занимаемого ей пространства, но не превышает расстояния, которое тень способна преодолеть за одно сопутствующее действие (40 футов для большинства подобных теней).

Создание отродья (Св): живые гуманоиды, убитые бестелесным касанием тени забвения, перед смертью должны пройти испытание Воли со СЛ 18. При провале они через 1d4 раунда превращаются в отродье тени забвения, попадая под полный контроль породившей их тени. Как правило, КО отродья на 3 ниже КО создавшей его тени забвения.

Тень забвения — бестелесная нежить, которая появляется, когда злое существо умирает в муках полного отрицания. Несчастная душа восстаёт из мёртвых в облике тени забвения.

Тени забвения — живые воплощения энтропии, способные расщеплять материю одним лишь прикосновением. Тела существ, убитых тенями забвения, растворяются почти бесследно, а их души часто искажаются, становясь отродьями теней забвения и попадая под власть породившей их нежити.

Большинство теней забвения полностью преданы Пожирателю. Некоторые становятся солдатами культов Поглотителя звёзд, в то время как другие выступают в качестве почитаемых мистиков и старейшин самых преданных хоров. Некоторые из теней создают собственные секты, убивая невинных жертв для создания отродий. Подобные «незримые хоры» наполняют остальных культистов Пожирателя страхом и трепетом.

БАЗОВЫЙ ШАБЛОН ТЕНИ ЗАБВЕНИЯ (КО 3+)

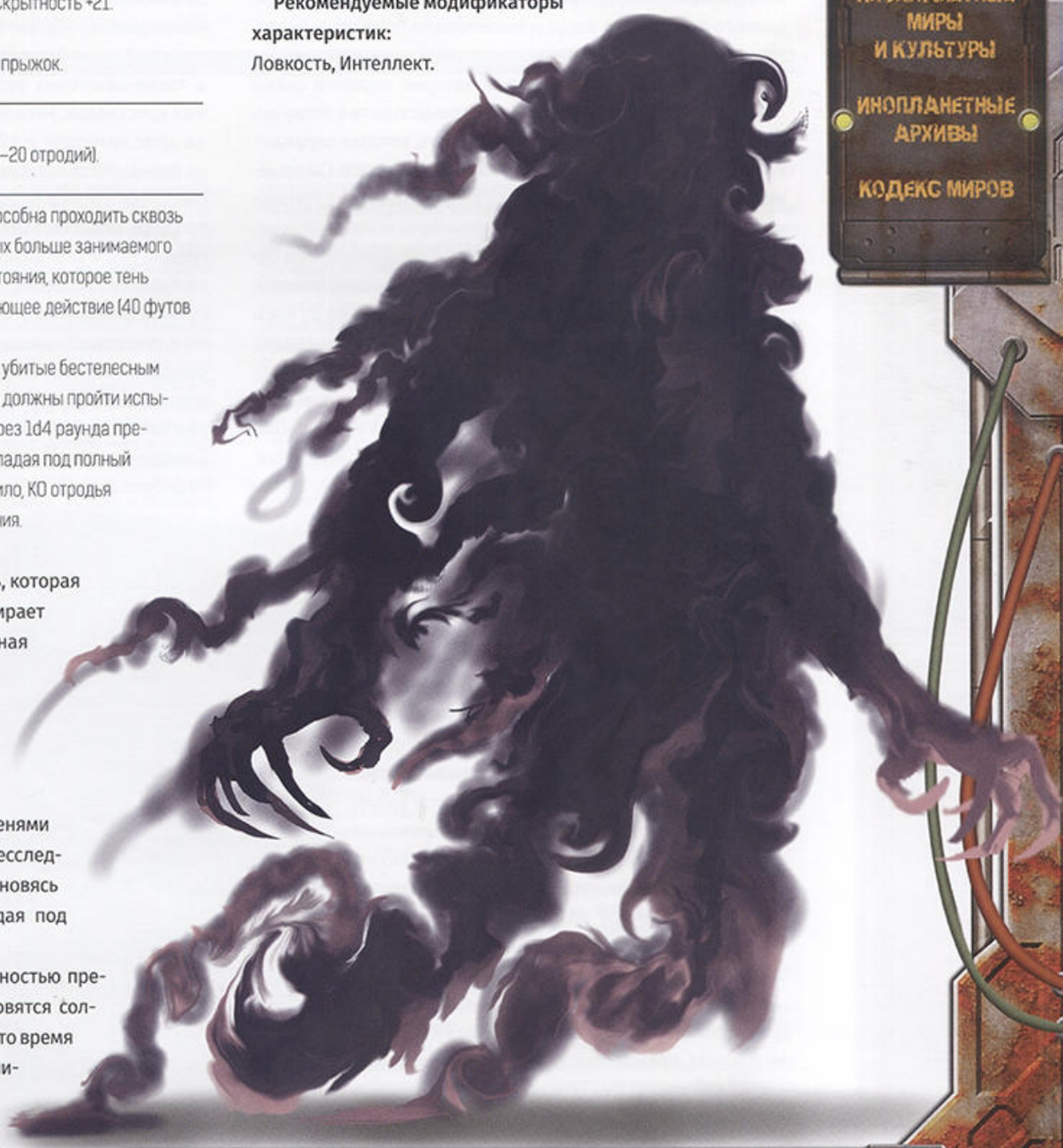
Тень забвения — бестелесная нежить, похожая на колеблющиеся на границе света тени. Данный шаблон можно использовать и для создания отродий теней забвения — для этого нужно просто убрать способность создание отродий.

Требуемый тип существа: нежить.

Требуемый подтип: бестелесный.

Особенности: слепозрение (жизнь) 60 футов; модификатор Силы изменяется на — ; пустотный прыжок (см. выше); создание отродья (см. выше).

Рекомендуемые модификаторы характеристик: Ловкость, Интеллект.



УРРАКАР

Холодный мир теней и чёрных изумрудов

Диаметр: ×¾. **Масса:** ×½.
Гравитация: ×1.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: плотная.
День: 12 часов. **Год:** 412 лет.

Урракар — единственная планета в звёздной системе Урран, которая в основном состоит из поясов астероидов и плотных колец. Координаты системы Урран появились в планетарных инфосферах миров Соглашения и Вескариума практически одновременно, вскоре после того, как последователи Триединого посетили её, когда устанавливали потоковые маяки. Никто не взял на себя ответственность за распространение этой информации, и даже жрецы, которые первыми оказались в этой системе, отрицают свою причастность к этому инциденту. Несмотря на всю таинственность, которая окружает Урракар, многие искатели приключений из миров Соглашения начали исследовать планету и разрабатывать её природные ресурсы.

Урракар находится от своей звезды даже дальше, чем Октурн от Солнца системы миров Соглашения, поэтому планета далеко вне обитаемой зоны (диапазона расстояний от звезды, в котором на планетах может существовать жидкая вода). Необычайно плотная литосфера Урракара, однако, поддерживает его ядро в расплавленном состоянии. Благодаря этому, а также приливному разогреву и радиоактивному распаду самых тяжёлых элементов температура на поверхности планеты держится чуть выше точки замерзания воды. Урракар обладает и мощным магнитным полем, которое защищает его от космического излучения, несмотря на удалённость от солнечных ветров его звезды.

Постоянное бурление расплавленных металлов в мантии Урракара вызывает сильную вулканическую активность на поверхности планеты, сопровождающуюся постоянным выбросом газов из термальных источников, шлаковых конусов и вулканических жерл, поэтому атмосфера планеты очень плотная и имеет сильный металлический запах. В воздухе Урракара порой витает огромное количество пепла, и хотя химикаты находятся в атмосфере планеты в недостаточно высокой концентрации, чтобы считаться токсичными, их долгосрочное воздействие, скорее всего, повредит незащищённые лёгкие большинства дышащих воздухом существ с других планет.

Урракар — тёмный и холодный мир. Даже в полдень его звезда — не более чем точка на горизонте, дающая меньше света, чем полная луна, так что на неё можно без опаски смотреть, не боясь повредить глаза. В остальное время Урракар освещается только светом расплавленной лавы под зубчатыми цепями гор из-за сильной тектонической активности, и планету покрывают огромные непроницаемые тени. Темнейшие области имеют слабую связь с Теневым планом, поэтому его обитатели могут иногда проникать сюда. На самой планете нет местной фауны, но на ней можно найти теневые варианты существ со всей галактики. Эти создания часто охотятся на более мелких собратьев и любую другую добычу, которую способны выследить и съесть.

Из-за сочетания энергии Теневого плана и тяжёлых металлов Урракар — единственный источник чёрных изумрудов, драгоценных камней, наполненных природным магическим потенциалом. Чёрные изумруды — ценное сырьё для изготовления *камней чар*, содержащих заклинания некромантии, а также некоторых разновидностей солярионских оружейных кристаллов. Несколько компаний, прежде всего «Арабани армс лимитед» и «Ульрикка кланхолдингс», разместили на поверхности несколько небольших добывающих комплексов, специализирующихся на добыче чёрных изумрудов. Как правило, подобные объекты состоят из единственного обогреваемого и герметичного модульного здания и находятся на пустых равнинах на расстоянии в сотни миль друг от друга. Прямая конкуренция за ресурсы между этими предприятиями в настоящий момент редкость, так как разработка месторождений камней на Урракаре только началась. Однако некоторые конгломераты (например, «Астральные разработки») уже начали прибегать к недобросовестным методам и корпоративному саботажу, чтобы получить преимущество в гонке за ресурсы.

В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

«ИМПЕРИЯ КОСТЕЙ»

Автор: Оуэн К. К. Стивенс

Флот мертвецов вышел в систему Врат Двенадцати солнц, чтобы захватить древнее супероружие «Гаситель звёзд». На стороне противника численное и огневое превосходство, поэтому единственная надежда героев заключается в проникновении на борт флагмана нежити и захвате капитанского мостика. Героям придётся направить флагман на таран, чтобы взорвать и его, и супероружие, а если всё пройдёт успешно и «Гаситель звёзд» будет уничтожен — спастись от неминуемой гибели, чтобы доложить об успехе миссии.

ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ

Автор: Джон Комптон

Героям удалось уничтожить «Гаситель звёзд», но приключению необязательно подходить к концу! Вы узнаете, как можно продолжить кампанию — быть может, через демиплан проникло могущественное потустороннее существо, а возможно, в систему прибыли новые слуги Пожирателя. В этом разделе вы найдёте массу сюжетных зацепок и идей для продолжения приключений!

СУПЕРЛИНКОРЫ

Автор: Оуэн К. К. Стивенс

Линкоры и дредноуты огромны, но это не предел! В этом разделе вы познакомитесь с новыми звездолётами поистине экстраординарных размеров и боевой мощи, которые способны выступать в роли мобильных баз для целых армад.

ЗВЕЗДОЛЁТЫ ФЛОТА МЕРТВЕЦОВ

Автор: Джейсон Кили

Изгнанная с Эокса армада нежити, Флот мертвецов, ни на секунду не прекращает своей деятельности. Ознакомьтесь с новыми вариантами отсеков расширения и орудий и узрите мощь новых звездолётов Флота мертвецов!

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Adventure Path #5: The Thirteenth Gate © 2018, Paizo Inc.; Authors: Stephen Radney-MacFarland, with Mikko Kallio, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Mark Moreland, and Owen K. C. Stephens..

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск № 5: Тринадцатые врата. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

STARFINDER®

МИРЫ СОГЛАШЕНИЯ

Все чудеса миров Соглашения предстанут перед вами в этой книге, содержащей описание ключевой звёздной системы мира Starfinder. В ней есть как детальные сведения обо всех мирах Авессаломского соглашения, так и новые темы для персонажей родом с этих миров. Путешествуйте по галактике на звездолётах Абаллона, Верчеса, Рыцарей Преисподней, Ксеностражей и церкви Иомедэй или сыграйте за одного из представителей шести новых инопланетных рас. Игроки найдут здесь массу новых архетипов, черт, заклинаний и снаряжения, а ведущий — блоки параметров для типичных персонажей ведущего, от космических пиратов до техномантов и культистов. «Миры Соглашения» раскроют вам многие загадки солнечной системы и её обитателей!

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

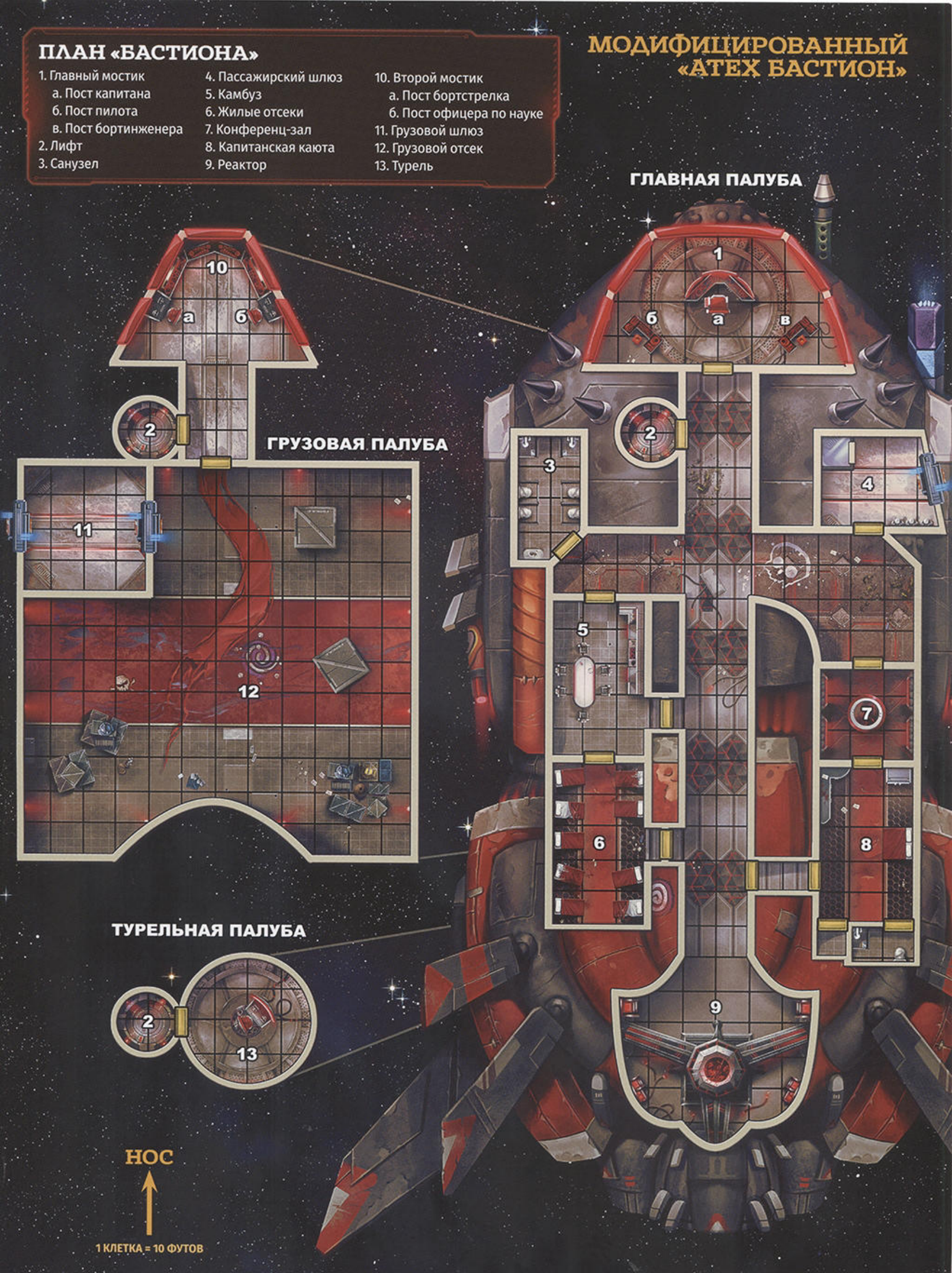
Paizo, Raizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.
® 2019 Paizo Inc.

paizo.com

МОДИФИЦИРОВАННЫЙ «АТЕХ БАСТИОН»

ПЛАН «БАСТИОНА»

1. Главный мостик
   а. Пост капитана
   б. Пост пилота
   в. Пост бортинженера
2. Лифт
3. Санузел
4. Пассажирский шлюз
5. Камбуз
6. Жилые отсеки
7. Конференц-зал
8. Капитанская каюта
9. Реактор
10. Второй мостик
    а. Пост бортстрелка
    б. Пост офицера по науке
11. Грузовой шлюз
12. Грузовой отсек
13. Турель



МЕСТО ПОД СОЛНЦАМИ

Герои отправляются в глубины Простора, чтобы отыскать Врата Двенадцати солнц, огромное инопланетное сооружение, представляющее собой дюжину светил, расположенных по идеальной окружности. Культисты Пожирателя опережают персонажей, и героям придётся вступить с ними в схватку, чтобы предотвратить захват инопланетных технологий, которые хранятся на спутниках, обращающихся вокруг каждого из солнц. Победа над гнусными захватчиками убережёт супероружие, но культисты — лишь меньшее из таящихся в системе зол.

Этот выпуск серии приключений Starfinder продолжает кампанию «Мёртвые солнца» и включает в себя следующее:

- «Тринадцатые врата», приключение под авторством Стивена Рэдни-Макфарланда, предназначенное для персонажей 9 уровня.
- Описание технологических реликвий, оставленных великой инопланетной цивилизацией кишали. Автор: Стивен Рэдни-Макфарланд.
- Детальные описания пяти миров и ранее неизведанных инопланетных культур. Авторы: Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин и Марк Морланд.
- Инопланетные архивы, содержащие описание новых существ — как обитателей пяти новых миров, так и неживого воплощения энтропии. Авторы: Микко Каллио, Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Рон Ландин, Марк Морланд и Стивен Рэдни-Макфарланд.
- Параметры и план модифицированного звездолёта культистов Пожирателя под авторством Стивена Рэдни-Макфарланда и «Кодекс миров» под авторством Оуэна К. К. Стивенса, повествующий о безжизненной планете, окутанной тенями.

16+

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-21-6
Артикул 717021
9 785907 170216
PZO7205

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru